# 卡通漫画技法

## 动态篇

尾泽直志　著

中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

# 序

在设计角色时，你是否想要让绘出的角色拥有生命，且变得栩栩如生呢？
想要画出栩栩如生的人物漫画，最重要的是要把握住生活中的动作，那么要怎么画才能画出自然、不虚伪、而且有魅力的卡通漫画呢？
这也是在从事最近流行的3DCG创作时，所需注意的重点。
所谓的“动作”、“动态”，就是一瞬间里连续的姿势，将这些姿势分别画在不同的纸上，再将它们合起来看，这样就会有“动作表演”的感觉，同时也决定画出的作品是否具有角色魅力。总之，想要画出具有角色魅力的图，首先要将自己幻想成制作电影的导演。
本书详细说明何时要做什么动作，或是某个时间角色的分配及视觉效果等。而日常生活中的动作便是漫画、卡通及游戏等创作的基础。

画得好……
当我的模特儿吧！
好啊！
我可以看电视吗？
OK！
呀！
哈哈哈
嗯！画得很好。
栩栩如生
业内人
绘画不是画一个固定的动作。
有动作。
有表情。
画得不好……
当我的模特儿吧！
好啊！
不要动唷！
嗯！
还没画好唷！我好累喔！
啊！
业内人
啊？！

目录

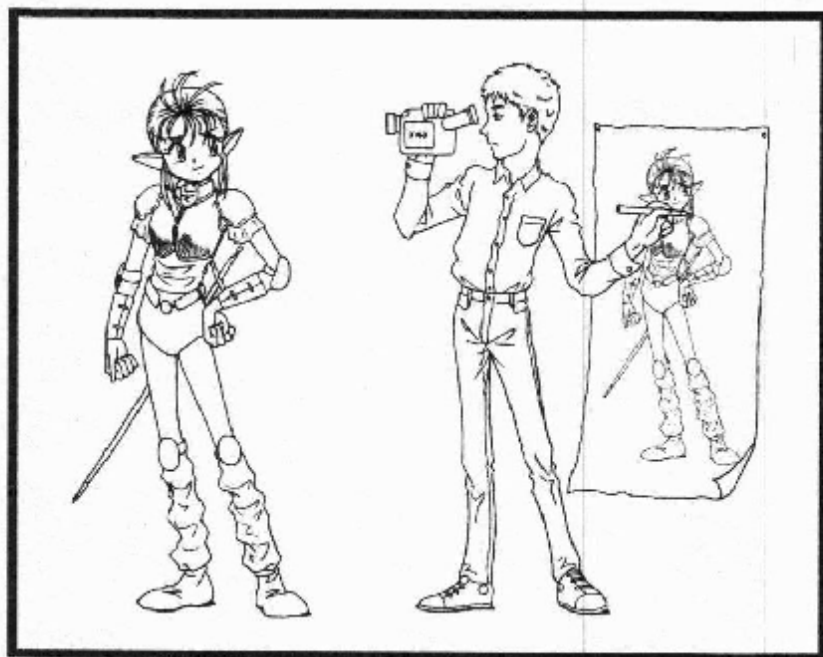
# 第1章

## 缩小图画法
## 位置的观念

## 第一步 人物眼神水平线（视平线）

**画图的时候与拍电影一样，要以用“摄影机拍摄”的角度来看**

“摄影机的位置（与绘画者的眼睛位置一样）”，若非特殊的场合，与被画者的眼睛高度是相同的。接近摄影机的被画者便会变大，相反便会变小。

那么到底要变得多小，或画得多大才是正常的呢？这时，一条眼神水平线便是不可或缺的。

**摄影机的高度=被画者的眼神水平线（眼睛的高度）——地平线**

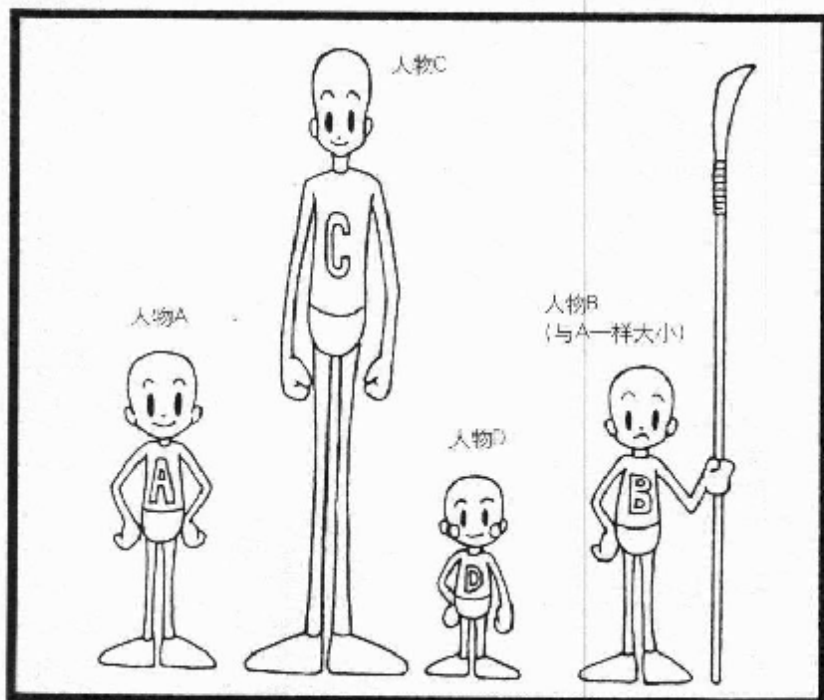
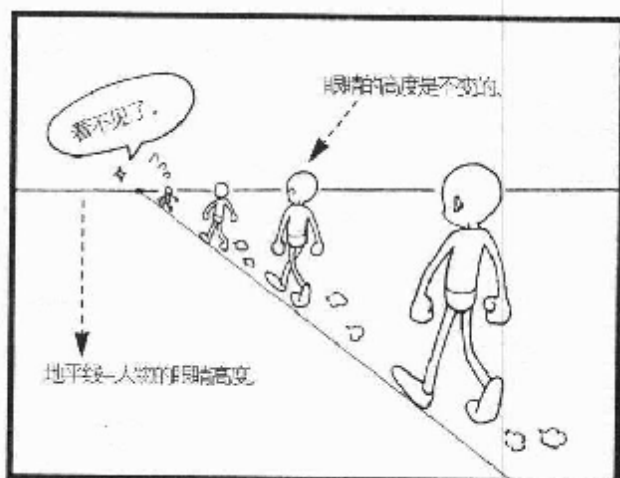
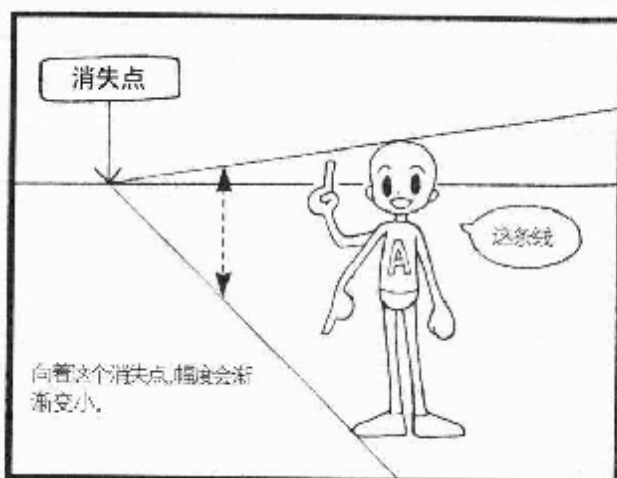
平时在背景中不画上地平线，在此也是如此。除非是特殊的表现效果才要画上。

**基本中的基本**

在正常的情况下，眼睛都会在这条线的上方。

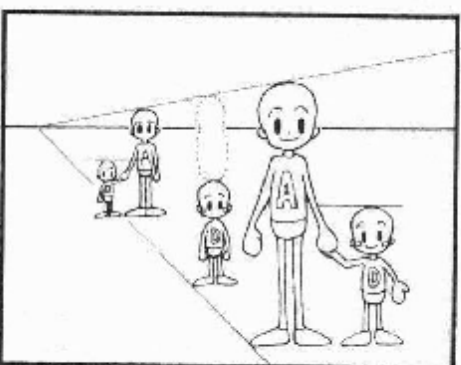
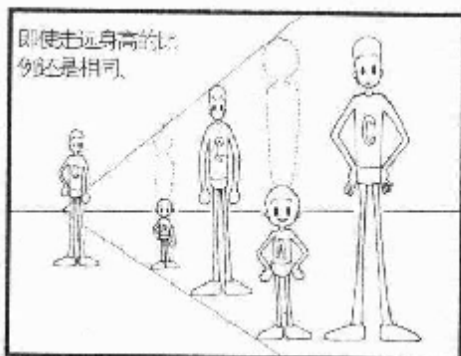
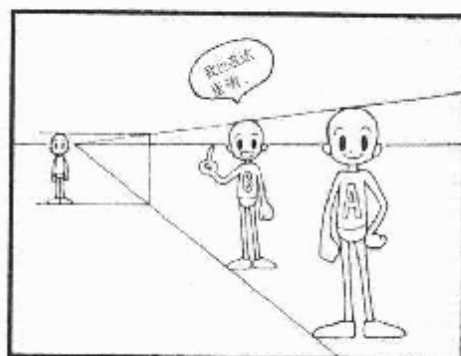
**人物的大小基准**

主角以外的角色都以主角为主来决定大小。敌人是1.2倍，朋友是2倍，先将这样的比例表做好便能事半功倍。

**在此A是主角。**

## 确定消失点

一直朝对面走去，人物便会在地平线上的一点消失不见，这点就称为**"消失点"**。

在头上及脚底各画上一条线，这也就是位置线，**整体的基准**。

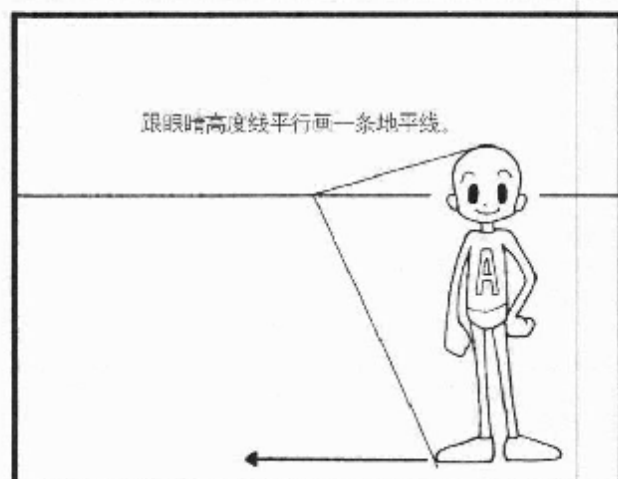
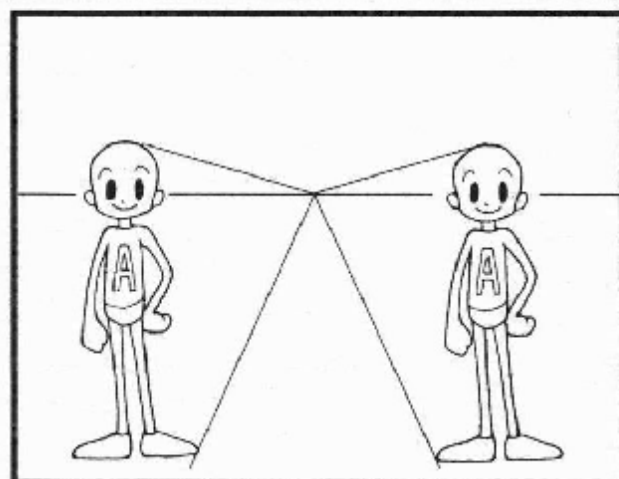
身高与眼睛的位置若相同，那么距离地平线的远近比例也会相同。

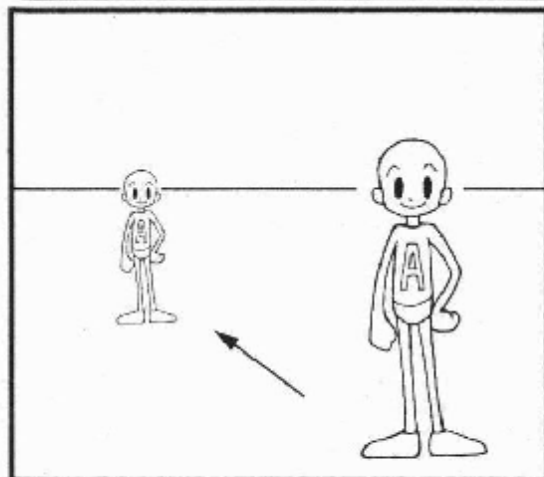
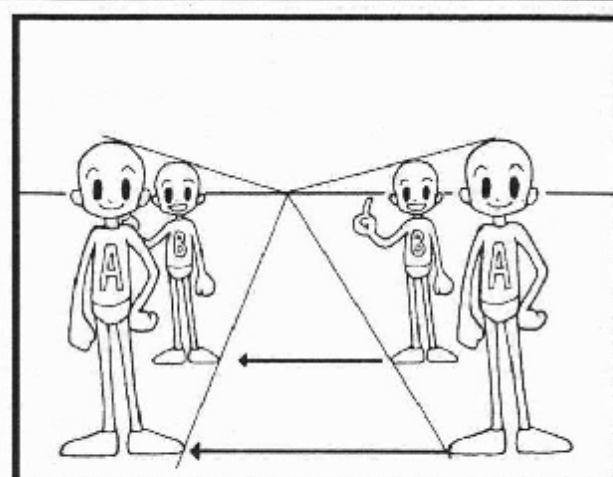
人物C是A的两倍高，A有缩小的感觉。

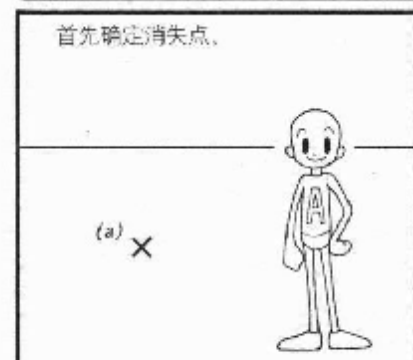
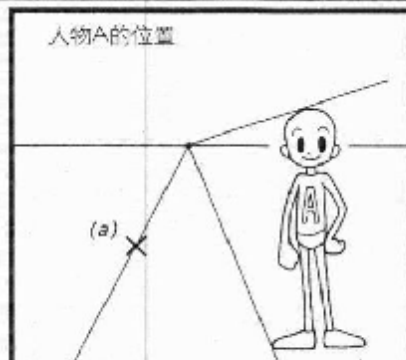
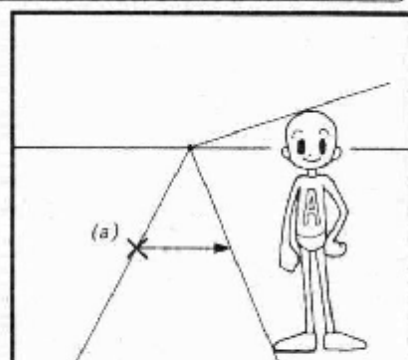
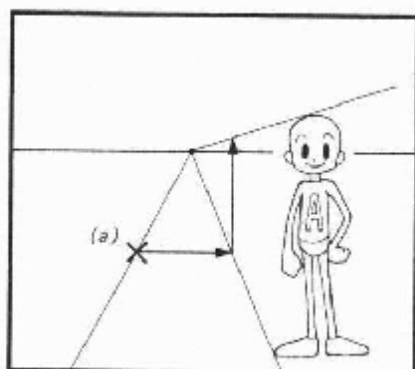
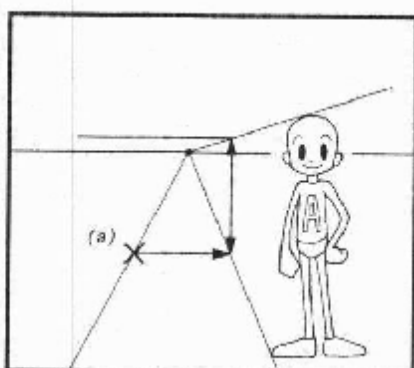
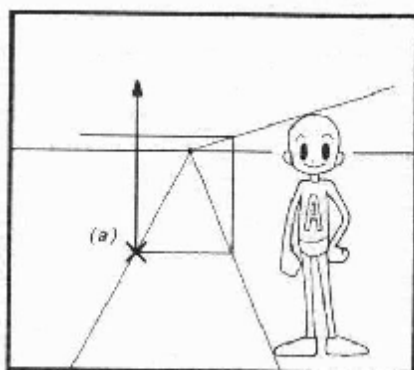
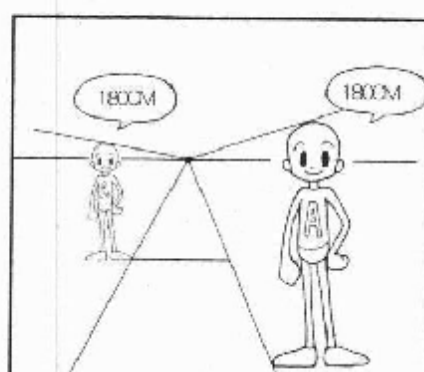
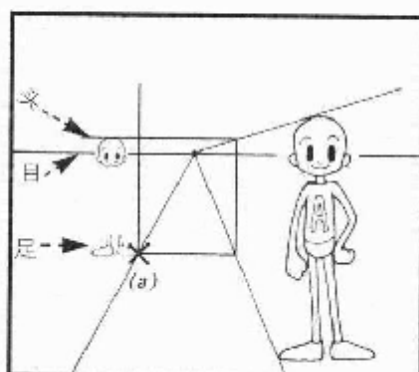
人物D只有A的一半，不管D走多远，变多小，都是A 的一半。

# 微妙的动作设计

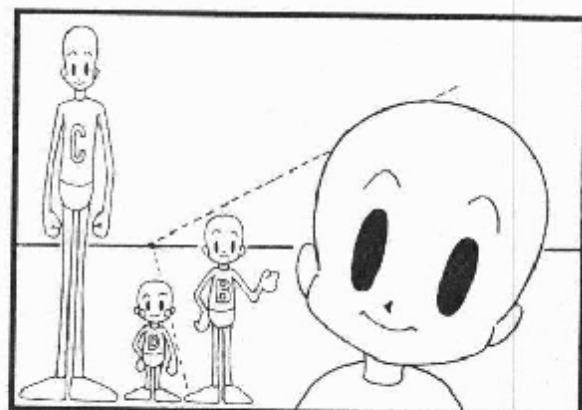
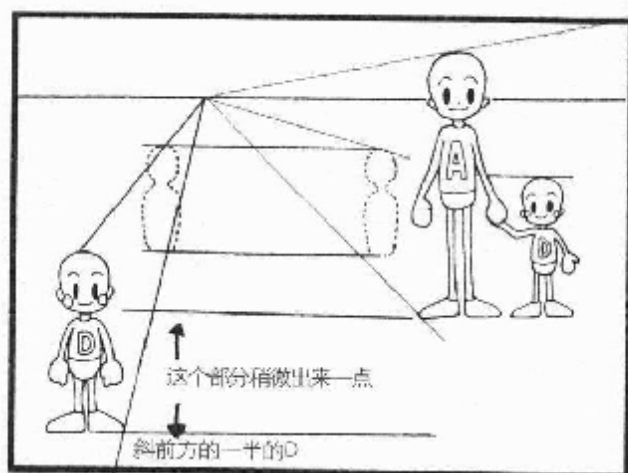
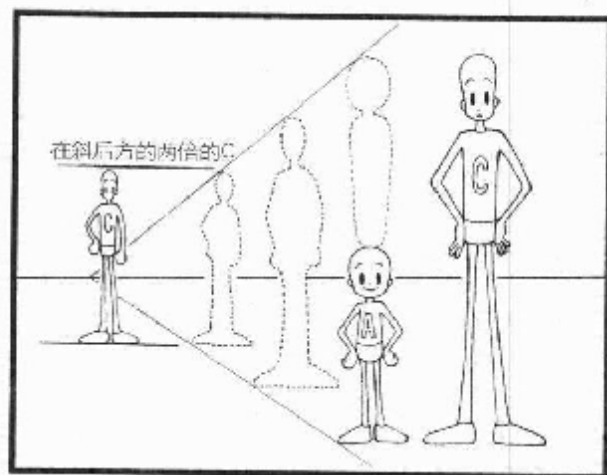
### 简单地动一下

只要画上消失点及位置线，不管人物身在何处都能动起来，实际画画看吧！

## 简单地向旁边移动

想要移动到哪儿线就画到哪儿。

在眼睛高度线上画上眼睛，在平行线上画上脚。

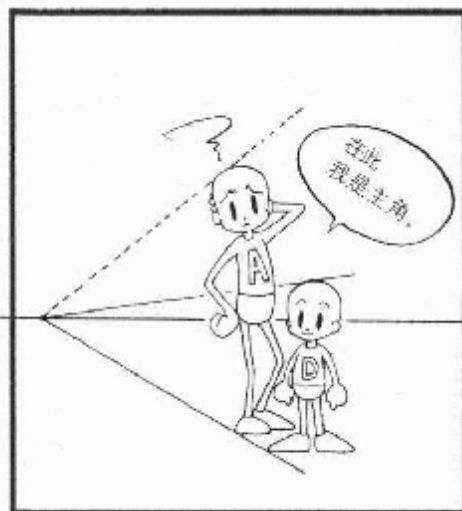
## 先往后走，然后再往旁边走

先往后走，然后再往旁边走。

往后（变小）移动后将A往旁边移。

## 斜向移动时

在移动点上写上(a)。

从消失点到(a)画一条线。

再从(a)到人物A画一条水平线。

再从交点出发垂直画一条线。

这就是位于(a)点时A的身长。

再从(a)点处画一条垂直线。

从交会点的上头开始画出头、眼睛、脚等部分。

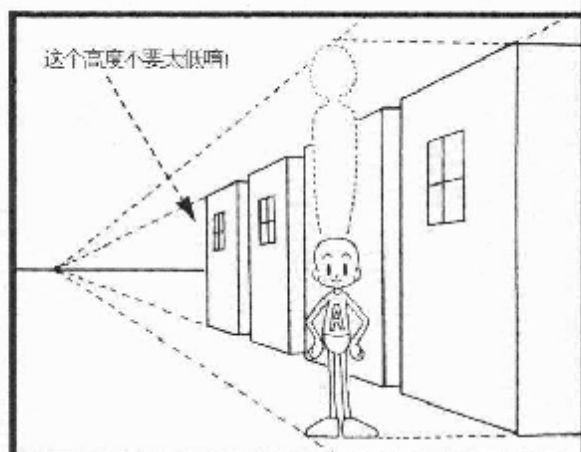
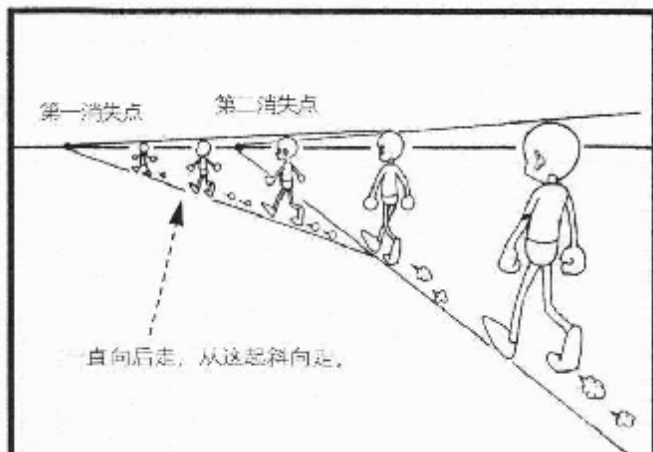
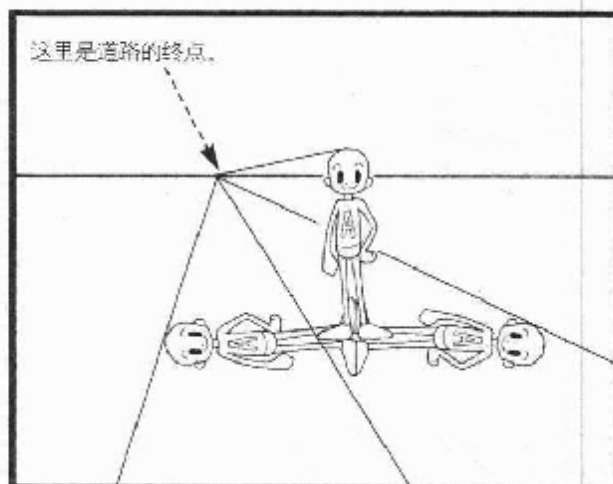
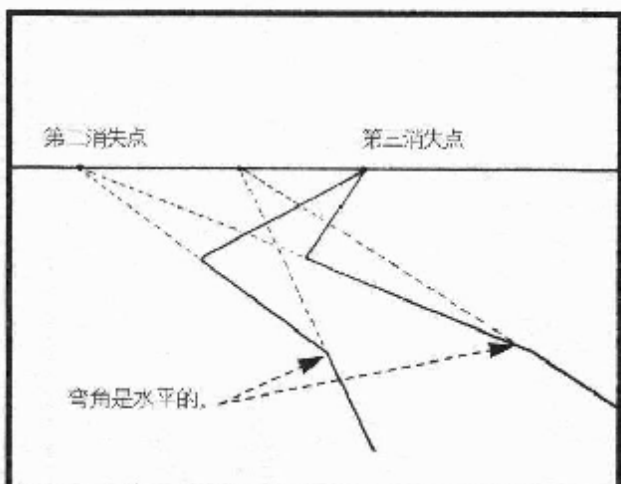
无论是两倍于A的B或是一半于A的D，都要记着位置线就是身长，而地平线就是眼睛高度。

**要记着唷！**

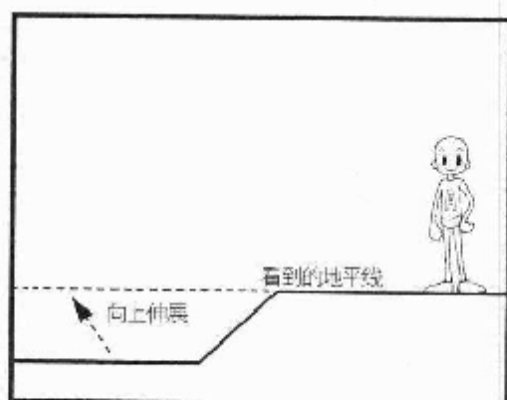
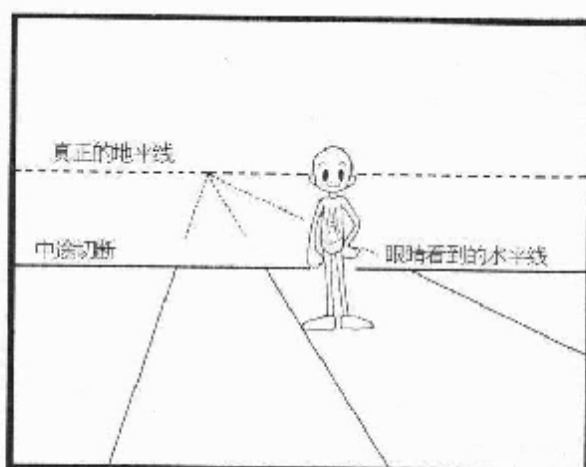
不管是什么情况下，这个规则是不会变的。

左边这张图要特别突显出主角A的脸。

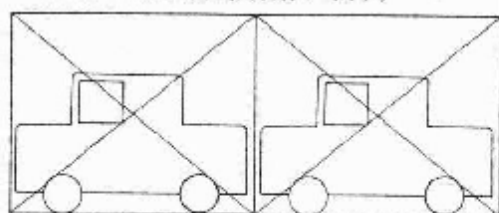
## 实际演出1

**角色C及D在这里抢走了主角A的风头**

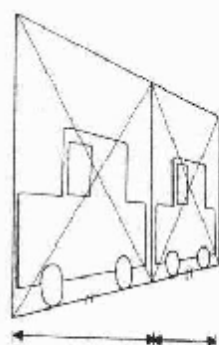
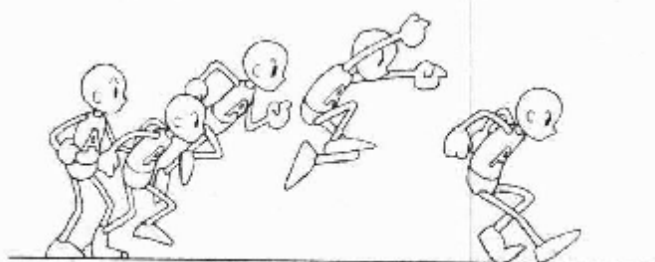
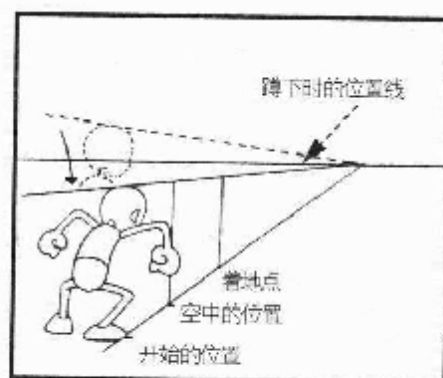
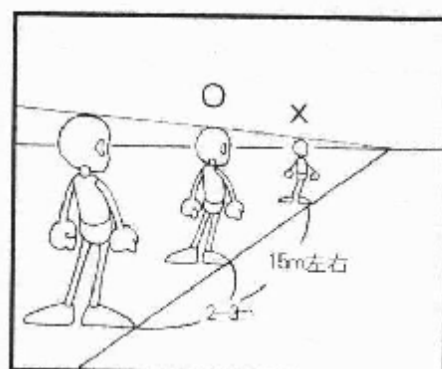
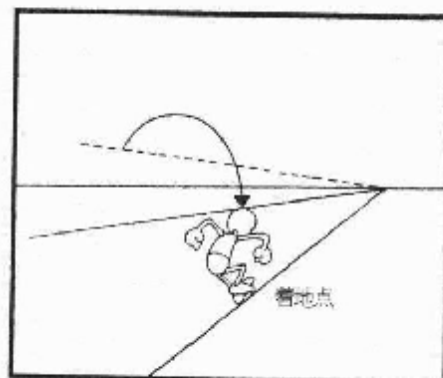
为了让阅读者能容易明白，可以将地平线任意地移动。

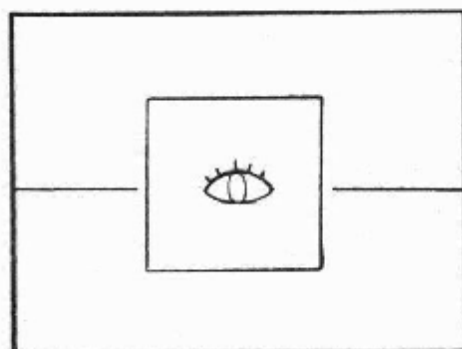
### 这时候应该怎么办呢？

**在画建筑物时**：确定是主角A的几倍后，再与前一页的角色C一样画一条位置线。

**曲线走**：若不在曲线中设一个新的消失点，那么人物的大小便无法完美。

**道路宽度的画法**：所谓的道路宽度就是人物两倍的宽度。道宽的左右两点（将人物斜放后头顶的点）到消失点的线，这就是所谓的道幅。不要忘了到地平线时要集中在一个消失点上喻！

**弯曲的道路**：弯曲的时候也是如此，在弯曲的线上再作个消失点。

# 实际演出2

**画斜坡时**：眼睛看到的地平线与实际上的地平线是不同的。此时，将斜坡的部分延伸，确定消失点。

## 跳跃及蹲下时

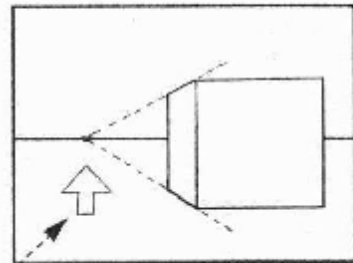
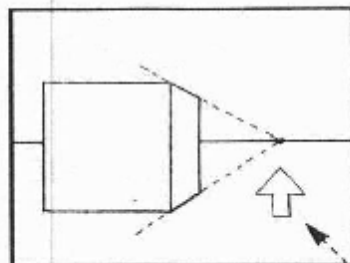
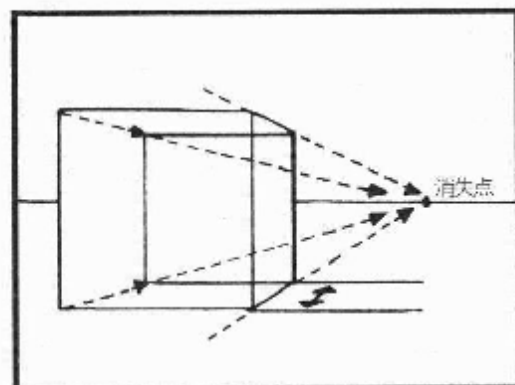
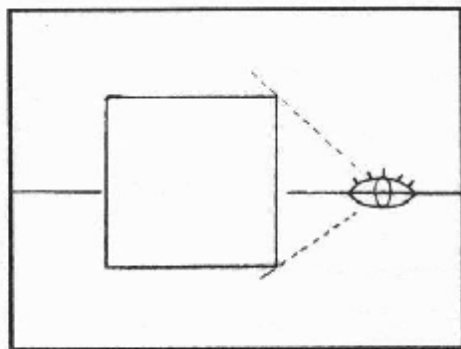
正面看过去是长方形。画上对角线后将它切成一半。

在两边各画上其对角线，分成1/4大小。

从侧面看时不容易捉住正确的位置。想取得正确的距离，一定要记住这个方法。

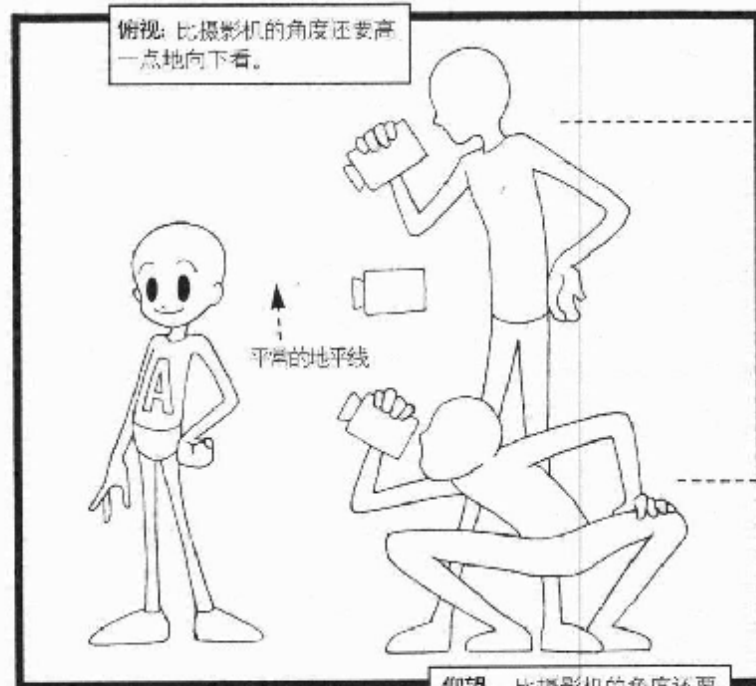
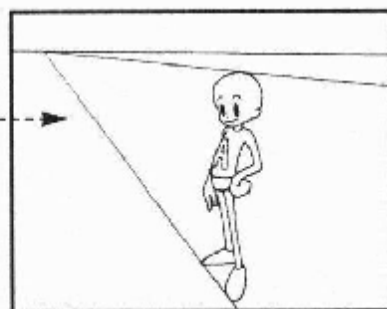
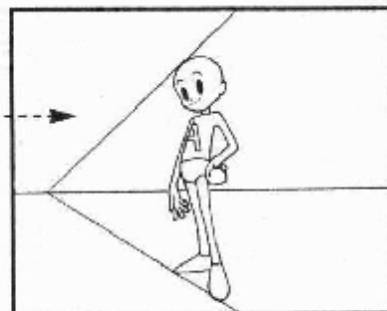
斜着放也是如此，只不过是看的方式不同而已。

总之，斜放时，放得越远，幅度会越小。

跳跃时的着地点也一样，有意识稍微画窄一点。

在画图前先确定开始的位置，空中的位置及着地点。在最初的位置点上（开始点）先确定蹲下的样子。在头顶上到消失点再画一条线。
这样一来着地时就不会有画不好的情形了。

# 身体位置

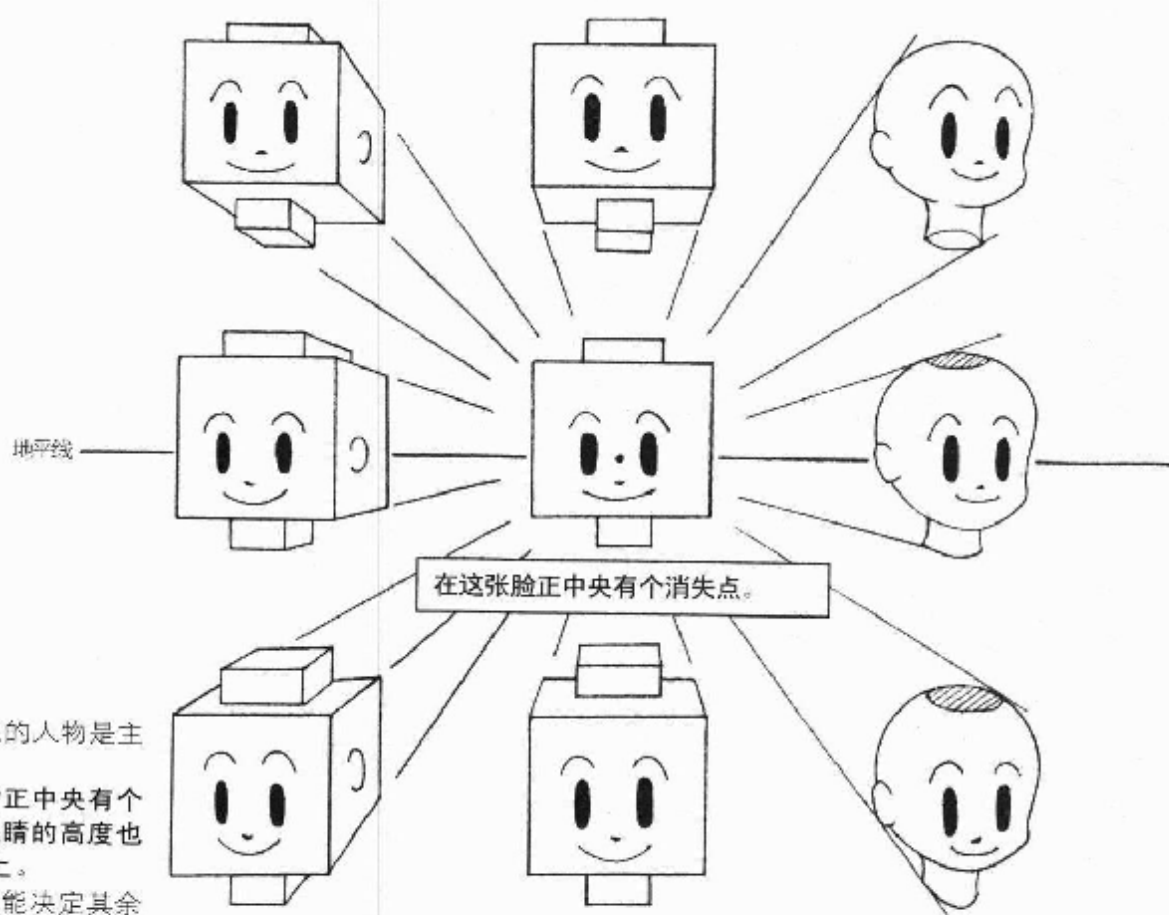
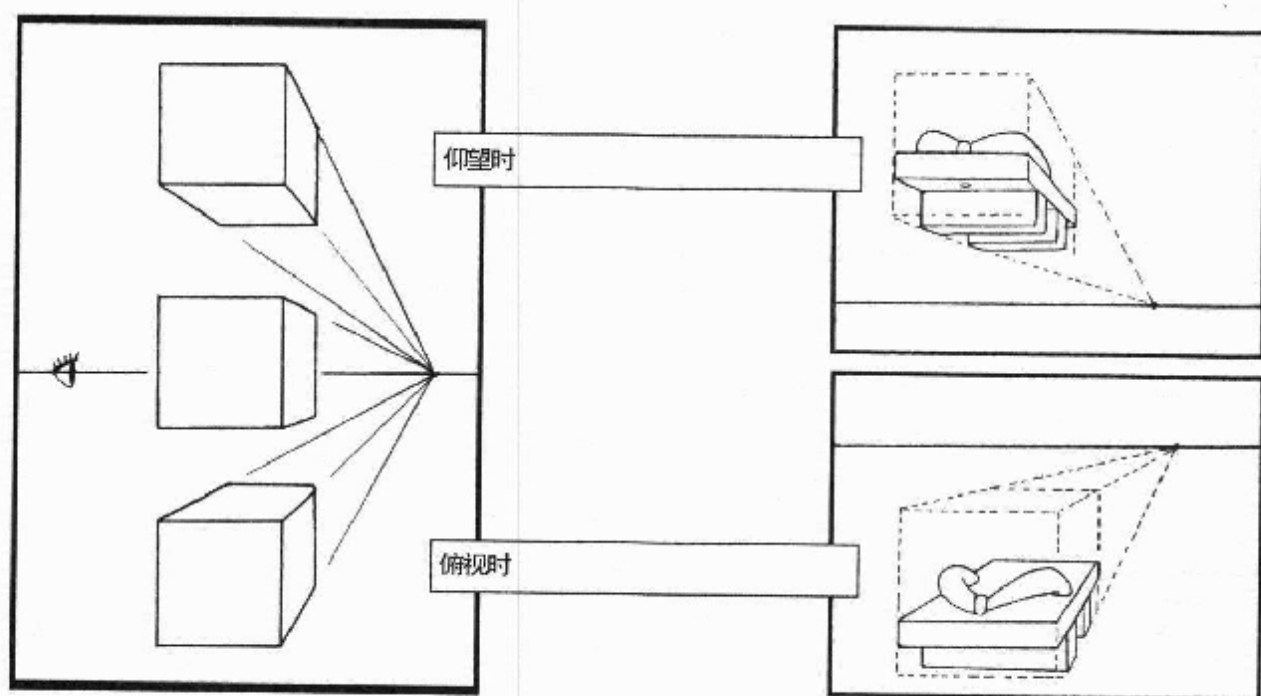
你是否觉得不好掌握人物在转身及换个方向时的形态呢？这是没有做好“身体位置”这一动作的缘故。无论是身体或脸，在变成立体的同时都有这条位置线的存在。首先使用箱子来思考看看吧！

正面看时。
**眼睛（摄影机）＝箱子的中心＝地平线的高度。**
这时，消失点被箱子遮住看不到。

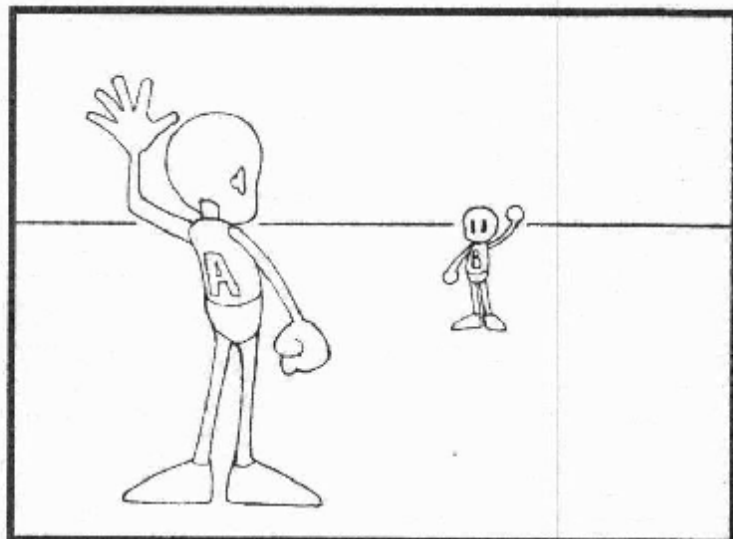
若将视线移动一下便能够看见消失点。

从消失点到箱子的各个角度画线。
**这个箱子的位置线＝往里头缩小（立体的厚度）。**

摄影机（眼睛）的方向

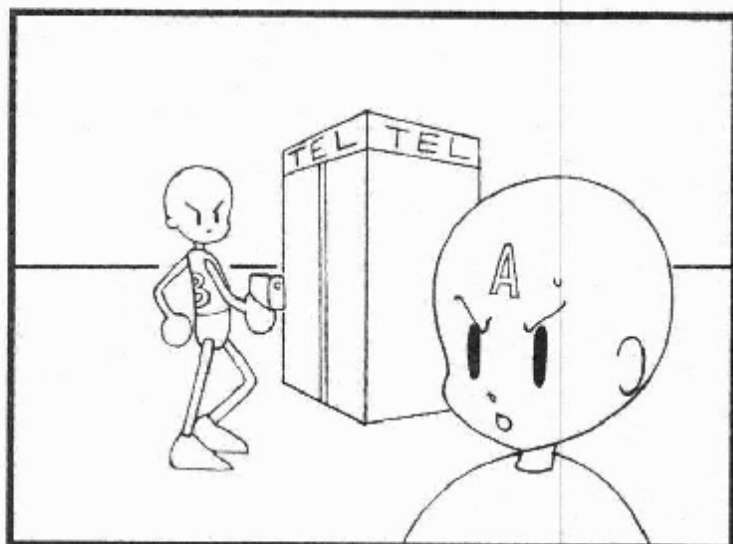
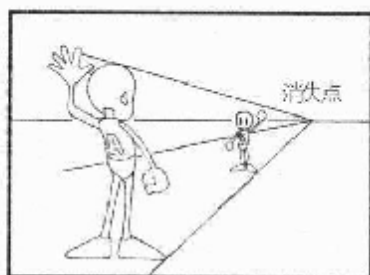
从摄影机（眼睛）的地方看去，箱子应该位于何处？往里头缩小的方式（位置线）也会有变化。

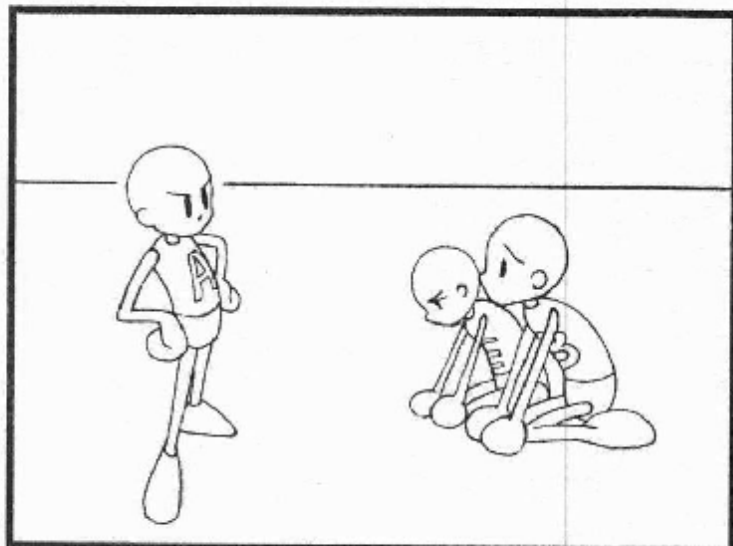
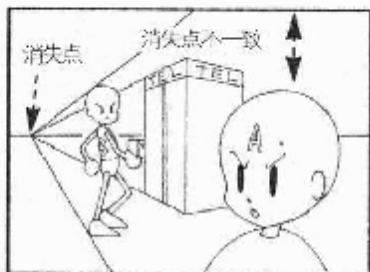
## 俯视及仰望时也会改变地平线

俯视时的感觉。

仰望时的感觉。

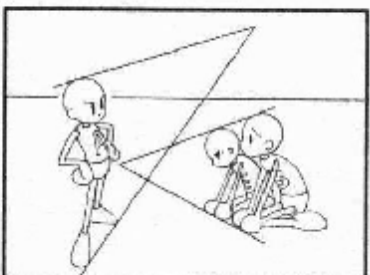
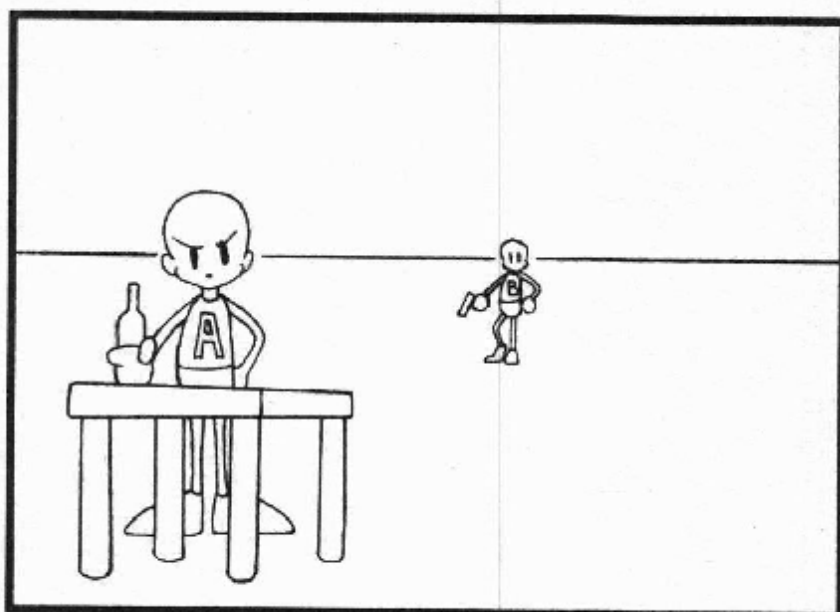
这次我们用木屐来做例子，若从上往下看时（俯视）就会看到穿戴的地方，而从下往上看时（仰望）便会看到鞋底的部分。不只要将摄影机左右转变位置，上下也要移动。

## 到底哪里出了错？

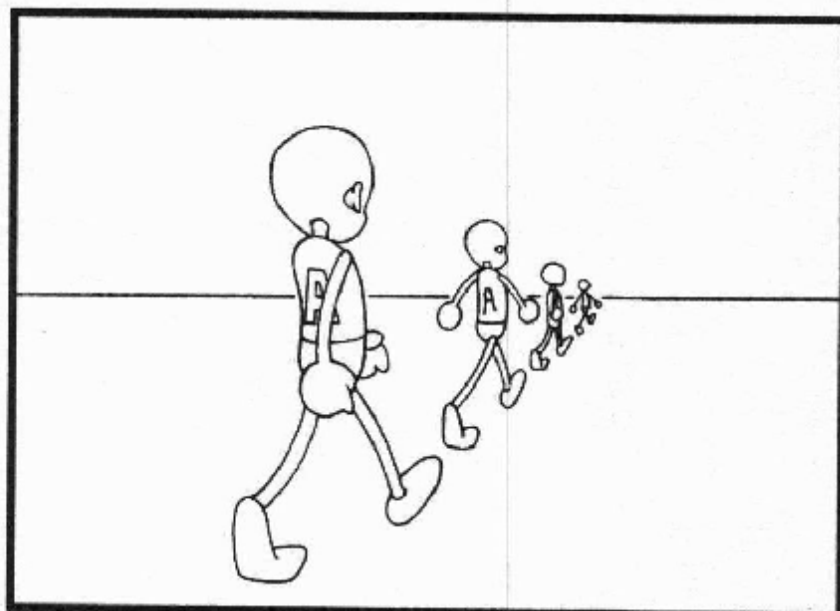
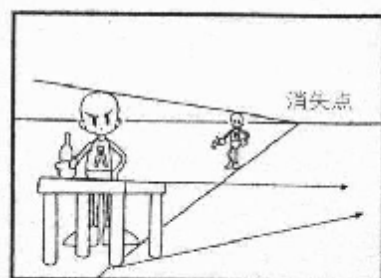
完成图乍看之下总是有种说不出的奇怪感觉。这时再确定一次位置线看看。

**人物A及人物B原来设定为同样大小的，但是——**

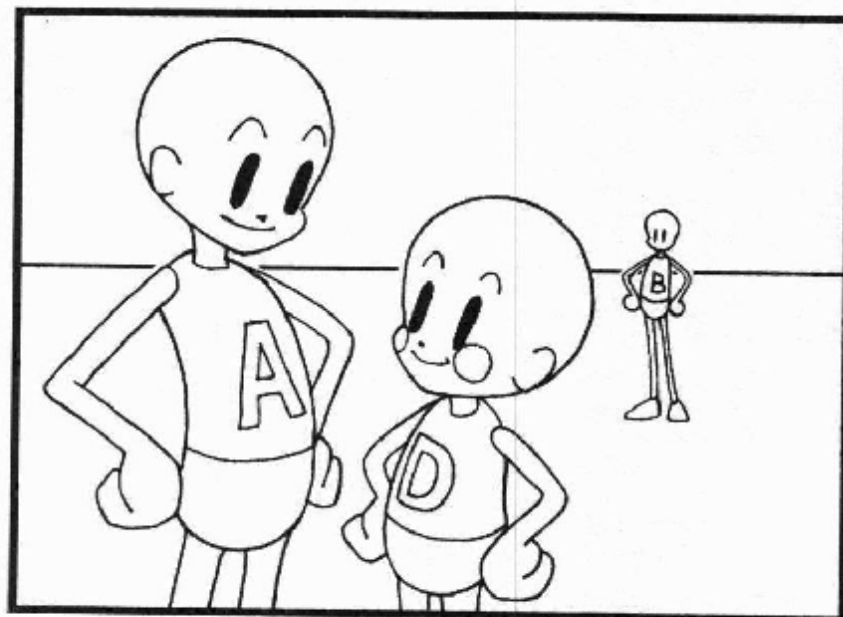
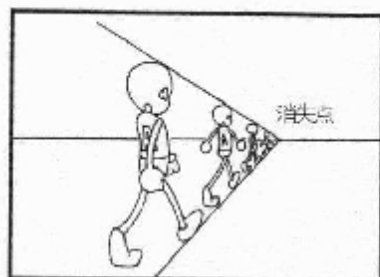
1、因为眼睛的位置不一样，没有位于同一条地平线上。

2、画上位置线，便可清楚发现人物B的身体不够大。

**电话亭是否画得太大了？**

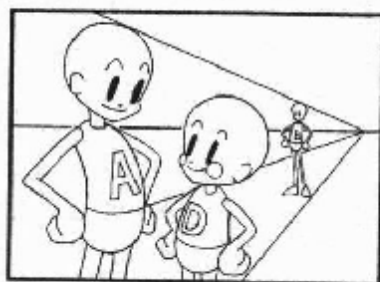
电话亭是个关键。首先将上下两条线延伸，找出共同的消失点。接着再画出人物B的位置线。此时便会发现人物A要画大一点才对。

**在画坐姿时一不小心便很容易画错。**

人物A是俯视的角度，而人物B及C是仰视的角度，但消失点却不一致。

**桌子的方向很奇怪？**

人物A及B的位置都没问题，但桌子的位置与人物之间的位置似乎不太协调。

**地平线上的位置很奇怪？**

不是俯视，但地平线却比眼睛的高度低，而且，若试着画出位置线的话，便很容易发现，渐渐变小的身体画得不够大。

**身体的位置不对？**

首先，在人物A的肩膀及腰上连接消失点，位置线上应该是同样大小的人物B，但他腰部及肩膀的线都不对。

而且，只有人物A一半的人物D，在这有太突出的感觉。

# 年轻专家的建议

## 宫崎 宏幸

1973年6月3日生于东京

专科学校毕业后，便开始担任某漫画家的助手，并且以动画家的身份参与许多的大型游戏制作。另外，还参加过卡通画集、卡式游戏等的CG着彩，现在在都内的游戏公司担任动画家，能力在不断提高。

到底如何才能有效率地画出完美的作品呢？目前还在学习的我也常常遇到这样的问题，实验过无数次，但都失败，在实际操作上也常失败。

这次要我对绘图者提出建议，其实真正需要建议的人是我啊！说实在的，画画真的很难。

虽然如此，我还是将过去认为有效的方法介绍给大家，希望能帮得上忙。

1、在每个位置上仔细地做比较（先作草拟图）。

对绘画的人而言，一定有一两个让你深感佩服的绘画家吧！将他们的图当做样本，模拟画画看，然后再仔细比较位置的不同，这时先不用注意设计的部分。

与自己的画比较过后，是否发现样本的哪条线比较好，怎样画比自己画得更有魅力呢？这样仔细比较下去，便能清楚知道差别在哪里。

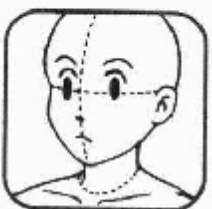
然后，对于人物整体的姿势，回复到原本设计人物的状态后再稍做比较，也能够轻易发现不同。

2、一定要先想好底稿。

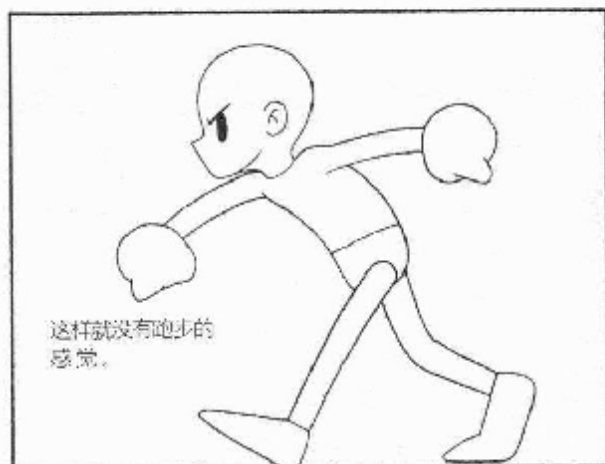
模拟图经常惨不忍睹，这时可先画出草稿，这样一来自己画的缺点便能更清楚地表现出来。

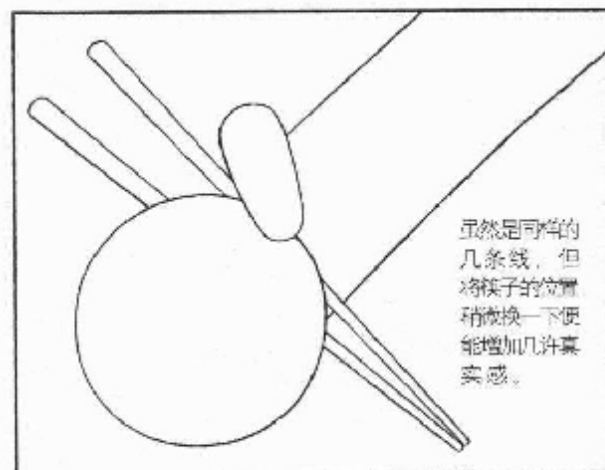
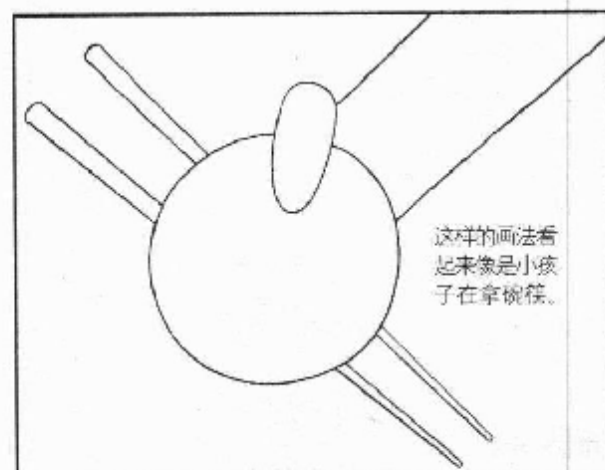
想要有效率地画出完美的图，最重要的是找出自己的缺点然后改正。

虽说自己的缺点还是很多，但绝对不要放弃，不然就会前功尽弃，这样是很可惜的，请大家继续努力下去！

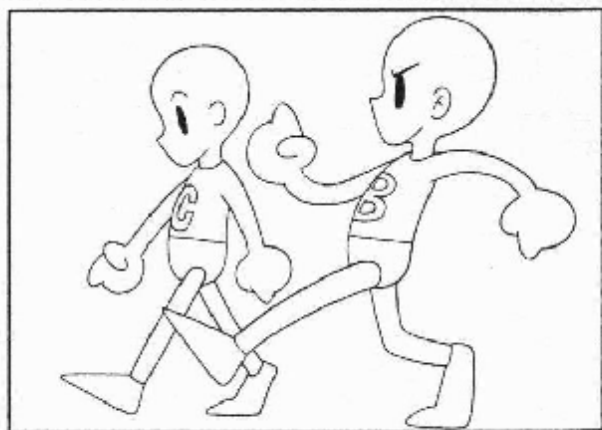
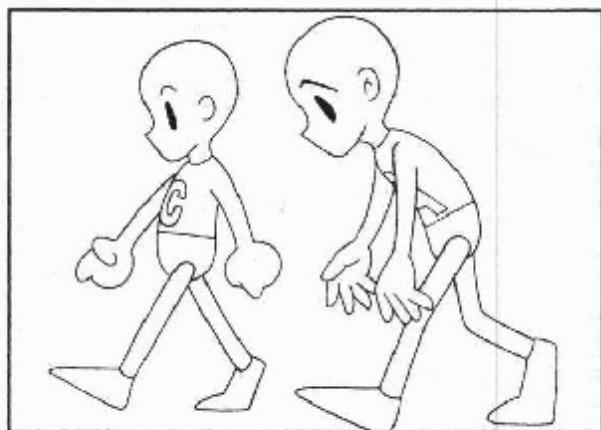
# 第2章
## 基本的动作

Chapter 2

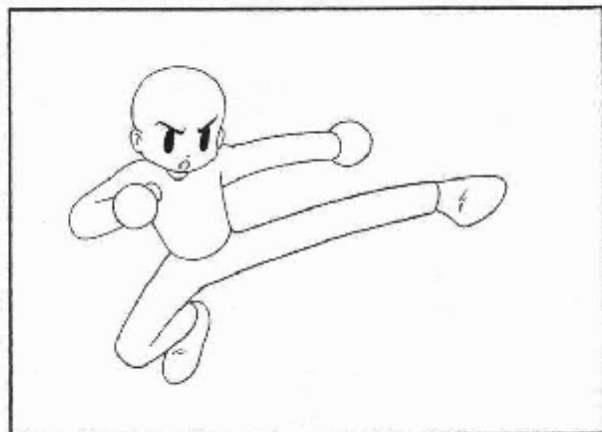
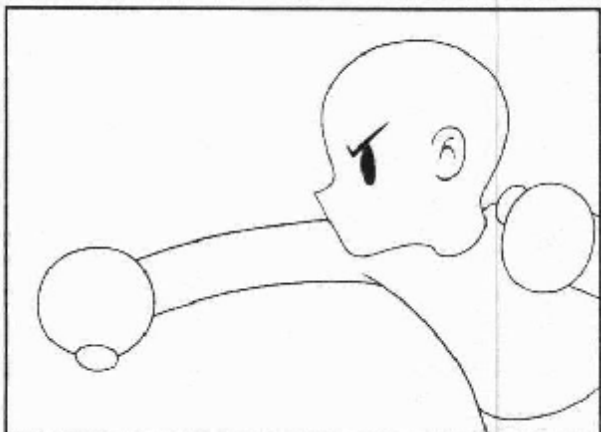
## 日常表演

所谓“日常表演”就是在日常生活中常见的动作姿势。这是在卡通界及游戏界中常用到的专有名词，这也是判断绘图好坏及实力的一个基准。
一说到卡通，常让人不自觉地想到巨大的机器人或激烈的战斗。但这样的动作太过迅速无法确认细微部分，总之，若能将这样的动作完美传达，就已经非常厉害了。

在画出最原始的图时，常会有设计不佳，或是无法传达出自己想要表达的感觉的情况。最原始的图似乎比有变化的图还要难。

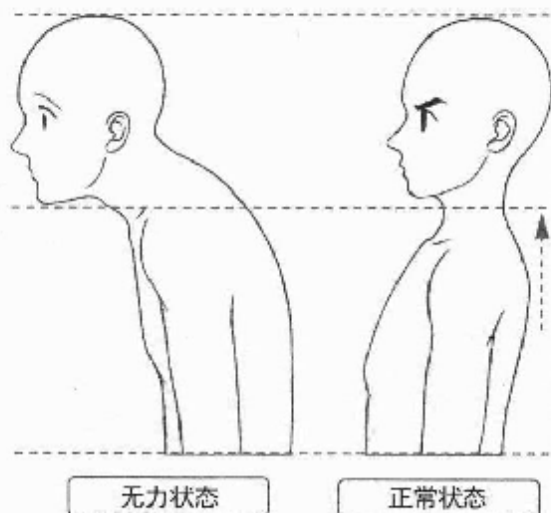
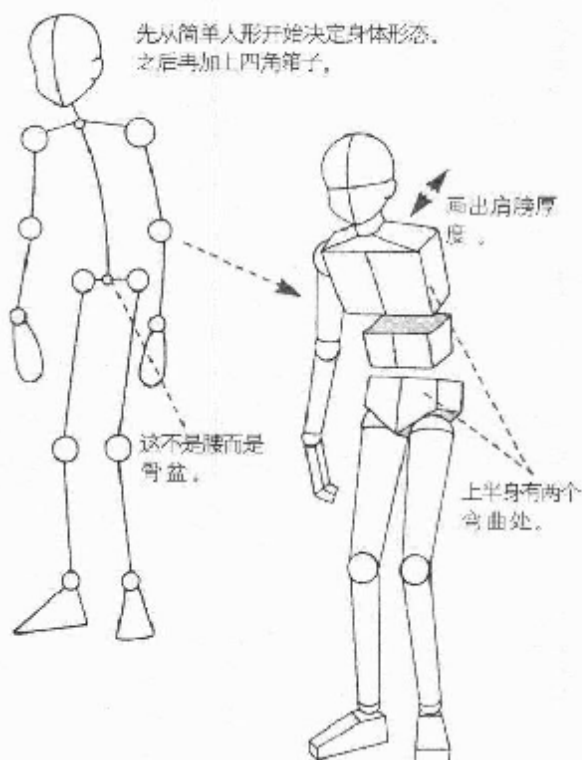
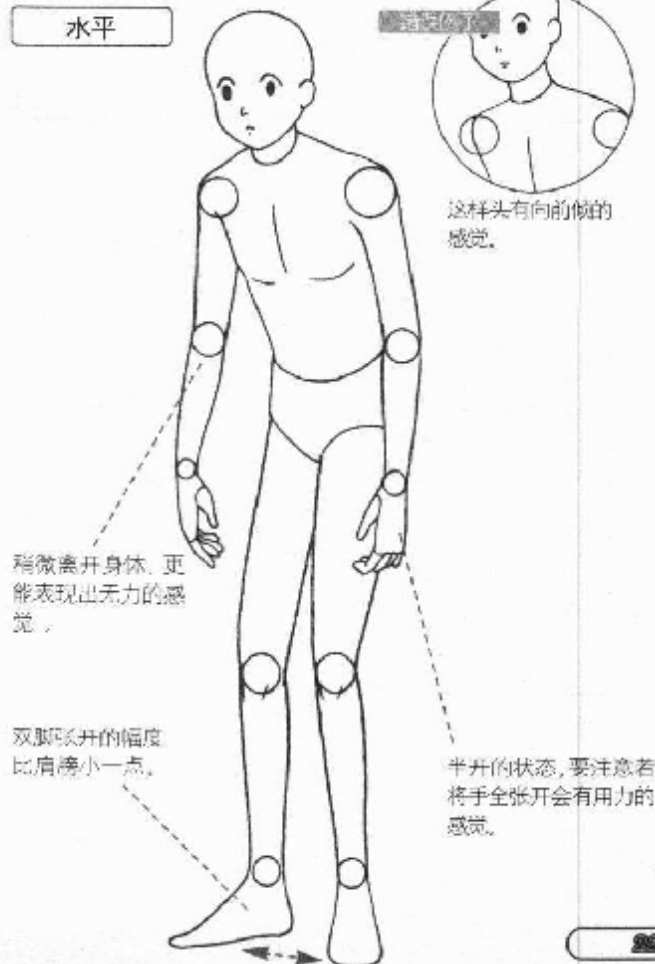
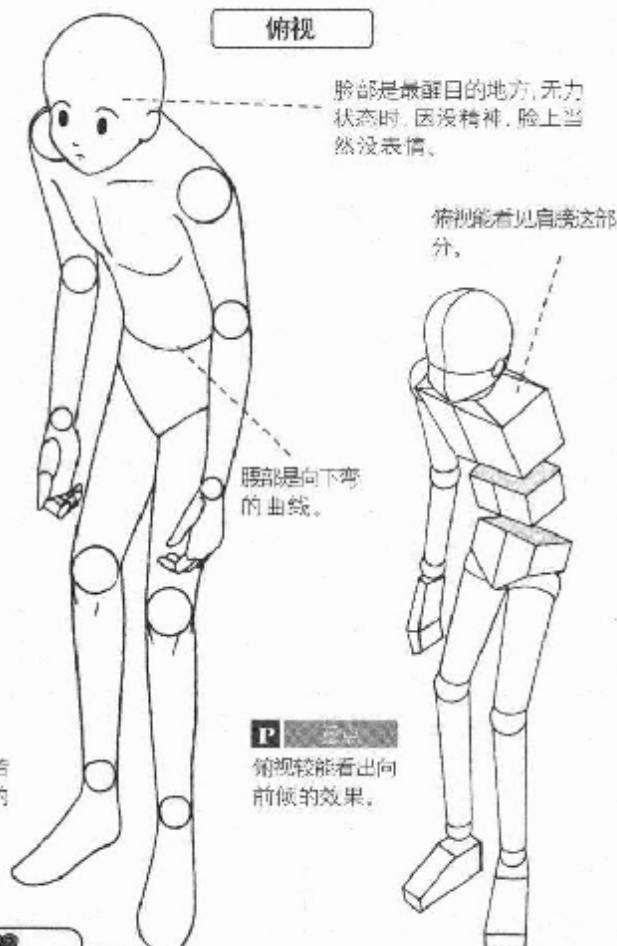
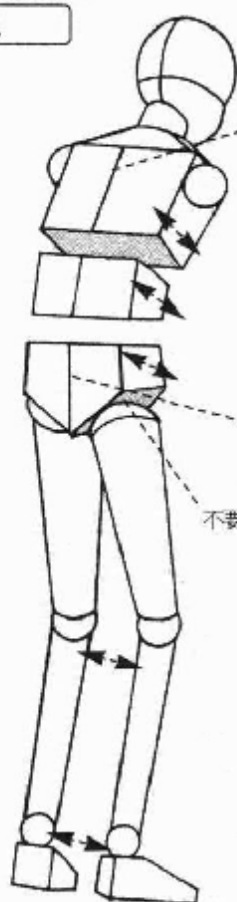
在吃饭时，手拿碗及筷子的姿势要特别注意。比较狼吞虎咽及细嚼慢咽的人，或是走路飞快及慢吞吞的人。

## 日常表演

我们日常生活中不可能每天都做一样的动作，绘画也是如此。会随着登场人物的不同而有不同的表现，即使是同一个角色也会随着不同的状况有不同的姿势。

走路也有不同的表达方式，像下面两张图，所表现的感觉就不一样，若不加以说明，读者无法了解。

不要只画自己拿手的图，这样一来会无法拓展画图的能力，不妨尝试生活中各种不同的动作。有时在疲倦的状态下却将背画得直直的，这样的设计错误无法传达真正的绘画信息。

像这样的动作有点夸张，但这动作是不会因年龄或男女而有所不同的。

首先观察日常生活中人们的动作，反复画几次便能表现出人物的个性，在这章中有许多日常生活的动作可以练习。

# 站姿1 无力的站法

画出平常的站姿后，画张无力的站姿图。

◆弯腰驼背比实际上夸张许多。
◆头与背一样稍微往前倾，下巴的位置和肩膀一样高。
◆肩膀的高度不变。（若画得太低会有失望的感觉，要注意哦！）

肩膀从领子的附近开始画起。

这样头有向前倾的感觉。

水平

稍微离开身体，更能表现出无力的感觉。

双脚张开的幅度比肩膀小一点。

半开的状态，要注意若将手全张开会有用力的感觉。

俯视

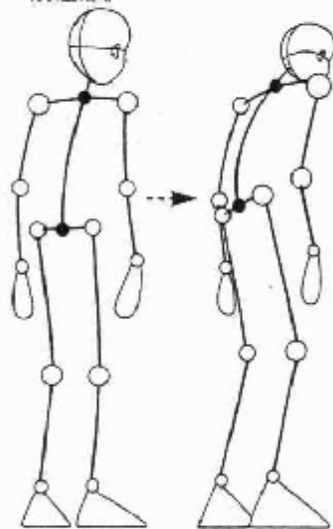
脸部是最醒目的地方，无力状态时，因没精神，脸上当然没表情。

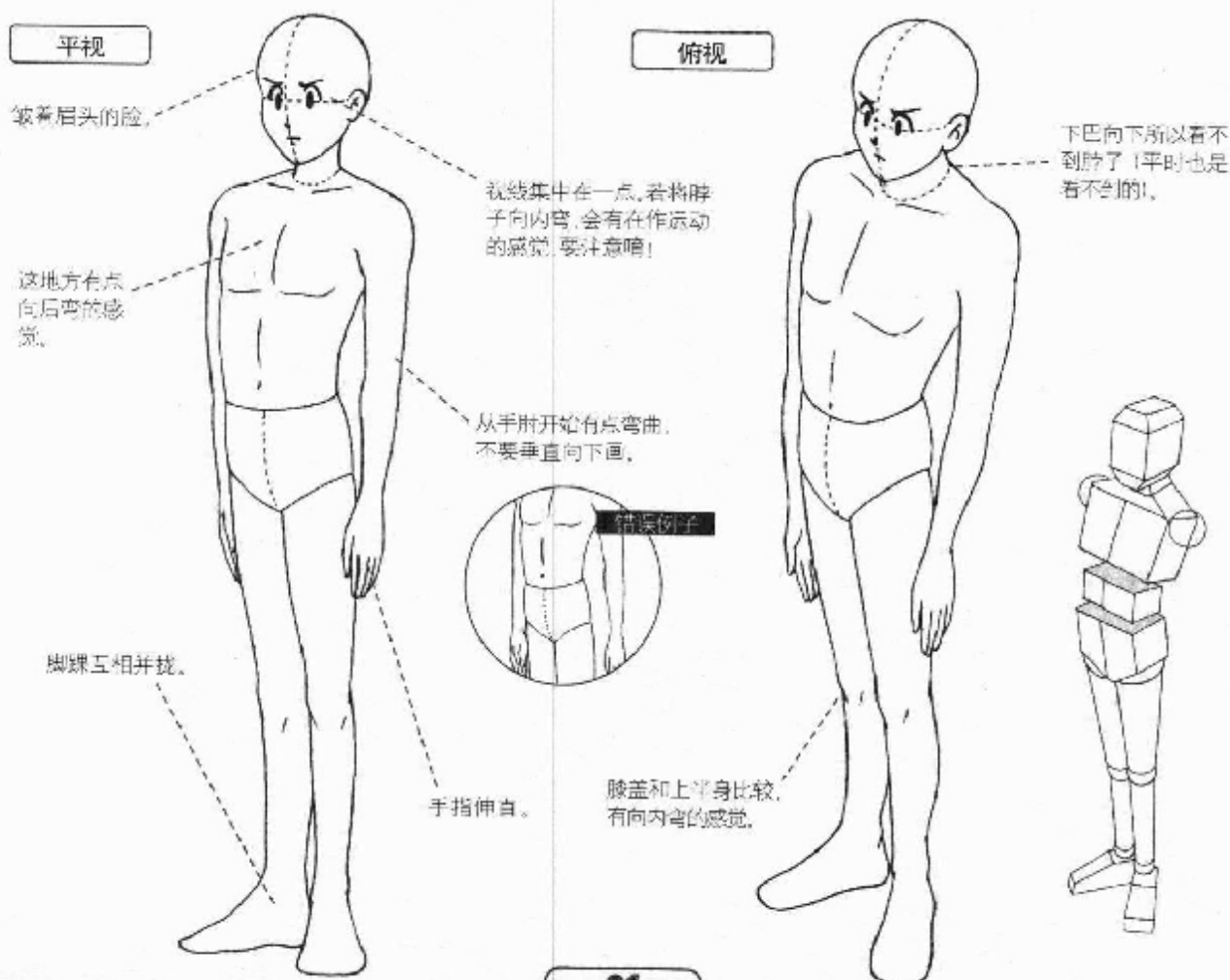
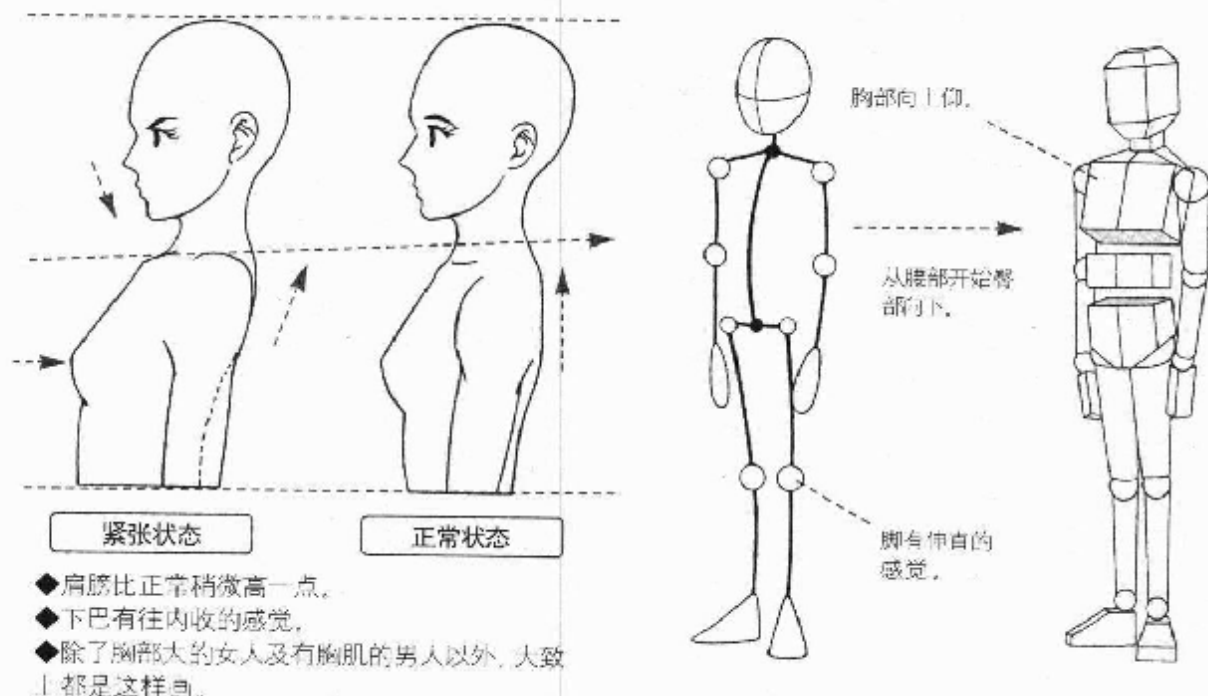
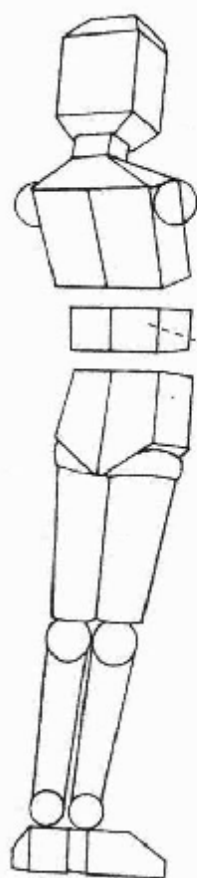
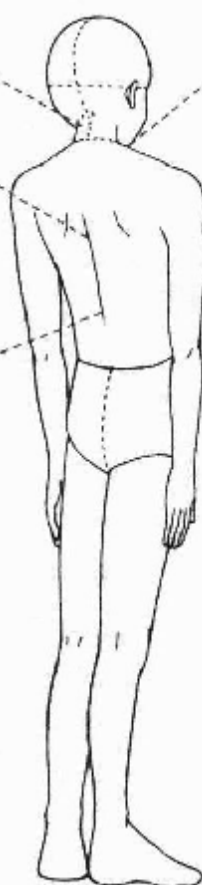
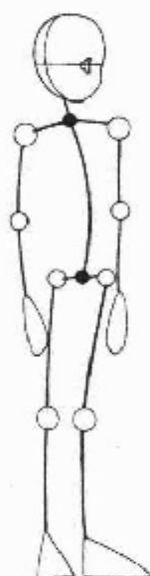
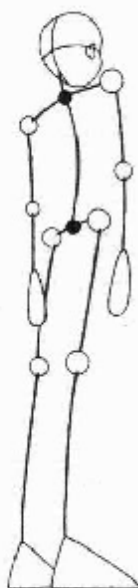
俯视能看见肩膀这部分。

腰部是向下弯的曲线。

P
俯视较能看出向前倾的效果。

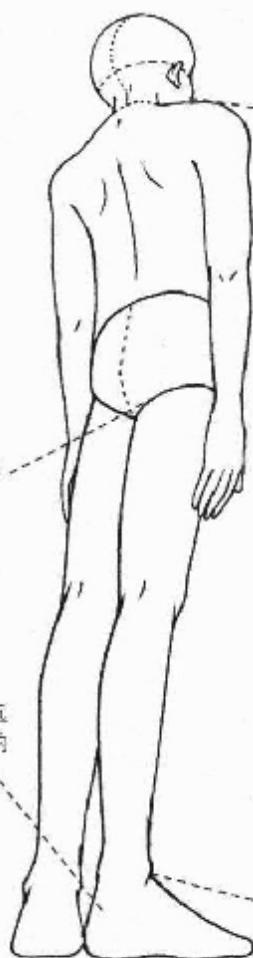
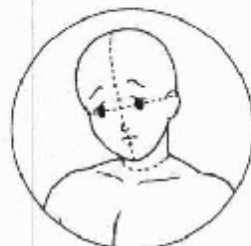
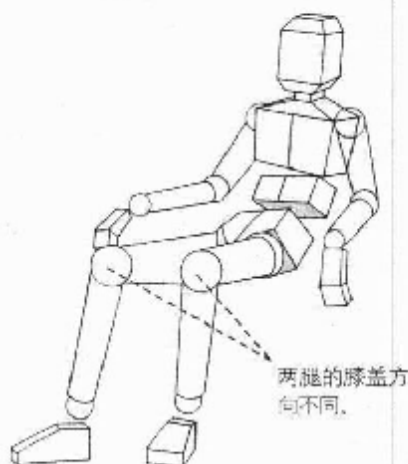
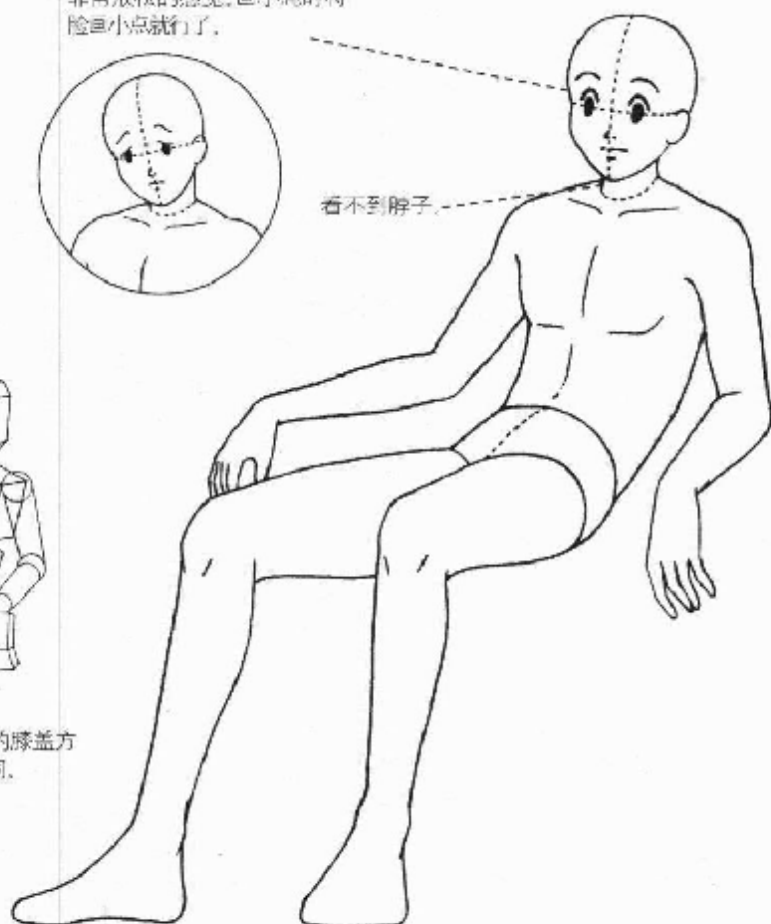
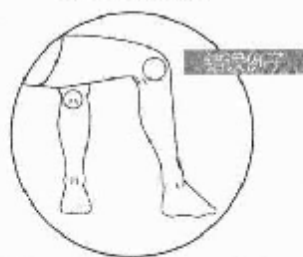
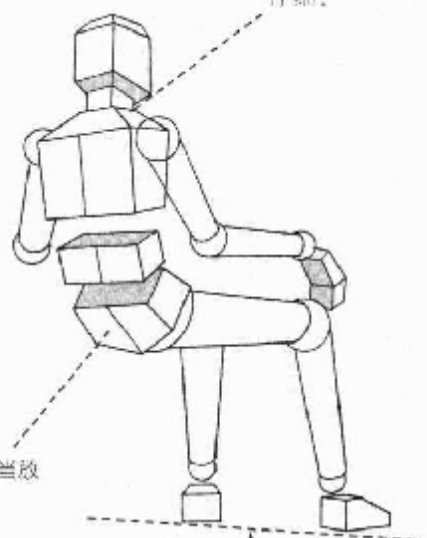
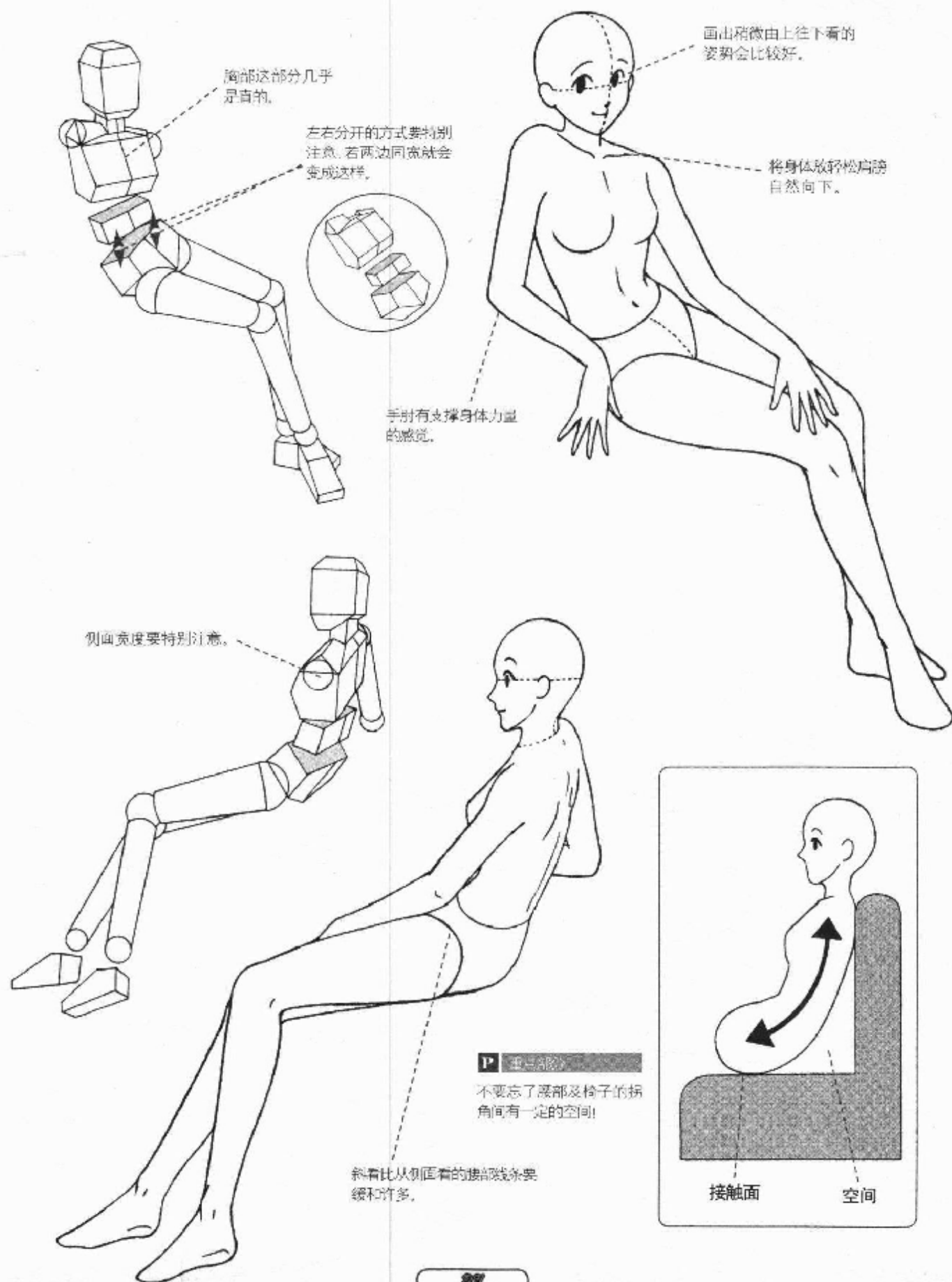
## 站姿1　无力的站法

背面平视
从这地方开始弯曲。
因脸向前倾，所以看不到表情。
臀部几乎是直的。
不要忘了这个宽度哦!
不要画得太宽，不然会有疲惫的感觉。
双脚距离与腰一样宽。
仰望
从背后仰望更显出忧愁感。
平视及仰望的骨盆线不同，要特别注意。
下巴被肩膀遮住看不到。
腰部的线与俯视时正好相反。
手指一样要稍微弯曲，太直就不自然。
平视
仰望

# 站姿2 紧张的站法

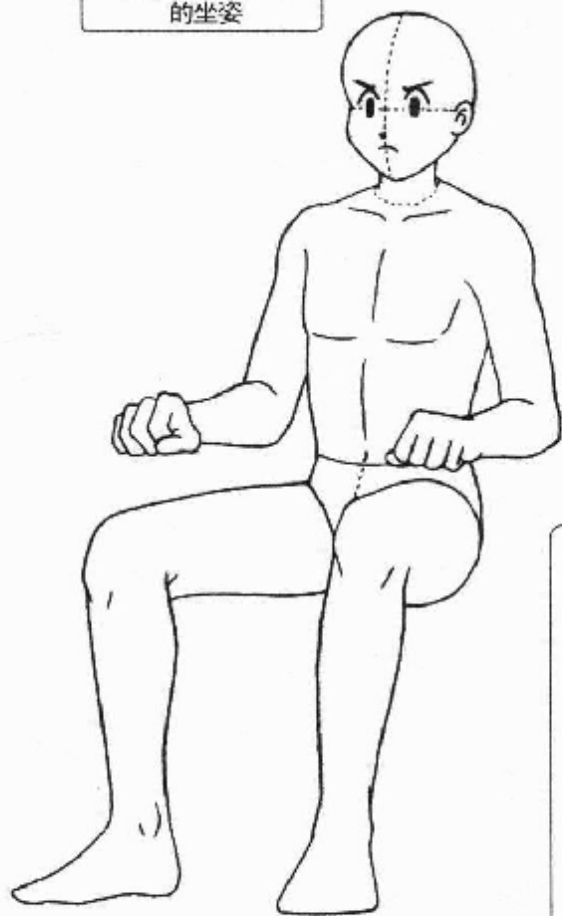
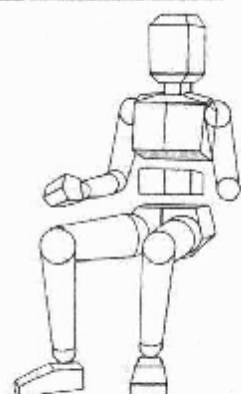
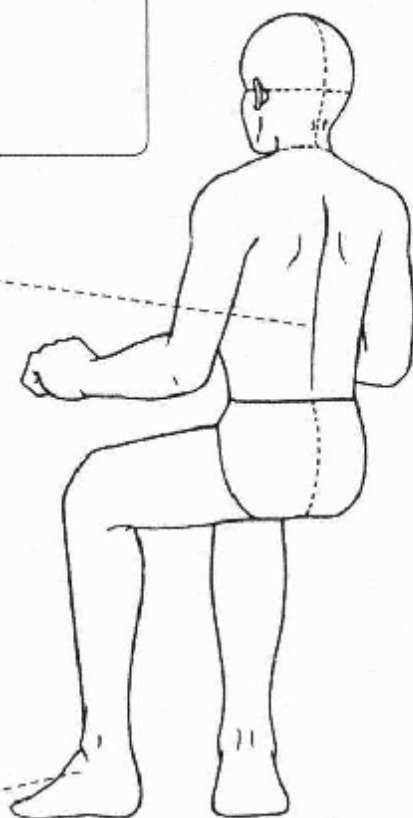
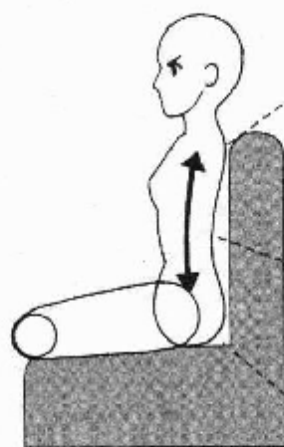
意识稍微紧张，与害怕及警戒是不同的。

## 站姿2 紧张的站法

背后平视
肩膀及脚踝几乎平行。
这个部分几乎水平，若在此弯曲会不自然。
向前倾时能看见脖子的部分。
只能微微地看见一点下巴部分。
背部弯曲。
仰望
看不见下巴。
脖子部分没平视时看到的多。
臀部与腿的接线弯曲度很大。
因为向上看的关系，腿看来比平时还要长一点。
根据距离的远近来决定脚的大小。
仰望时可看见脚踝（俯视时看不到）。
水平
仰望

# 坐姿 1 椅子●放松状

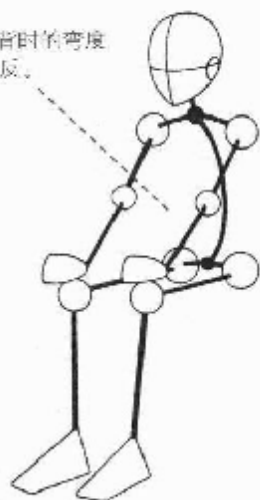
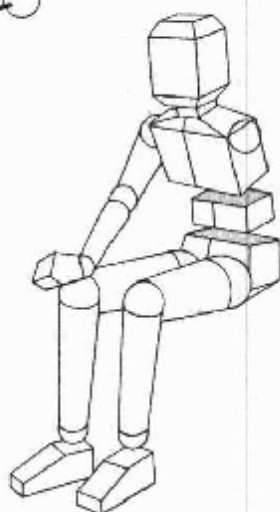
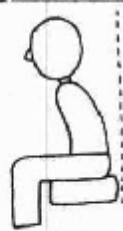
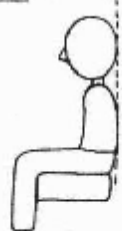
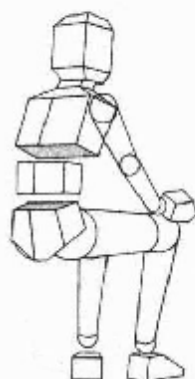
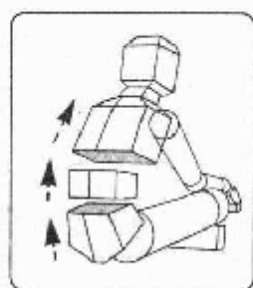
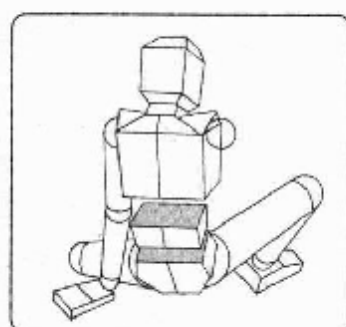
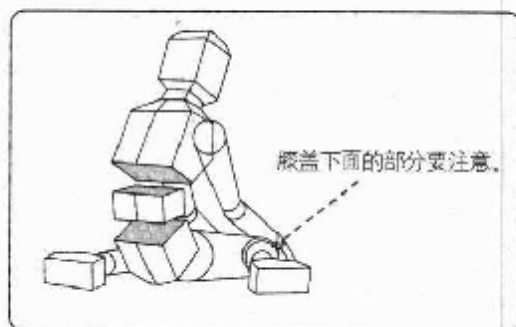
无力放松的状态

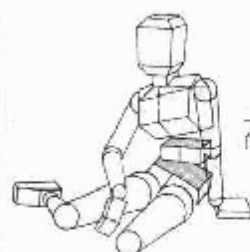
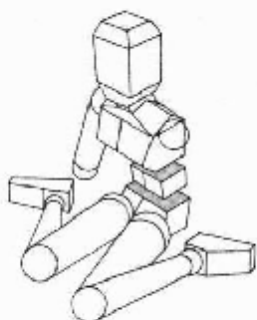
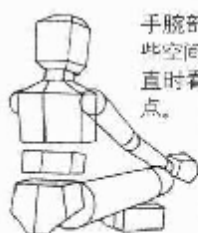
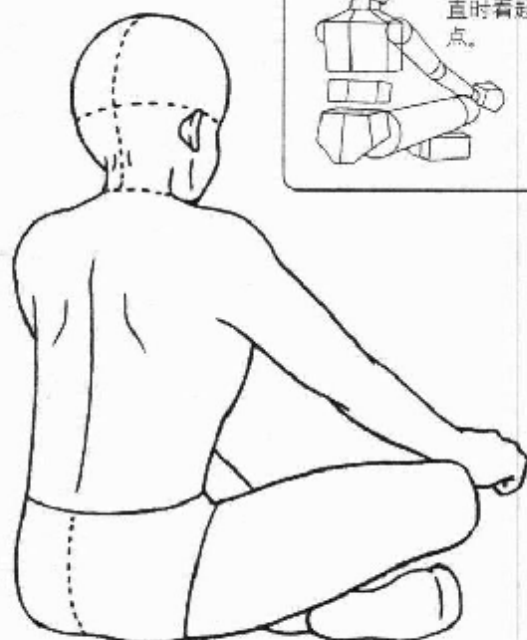
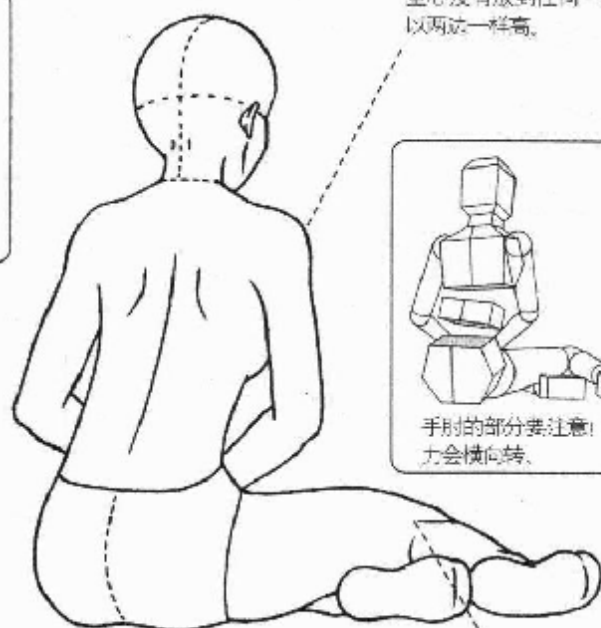
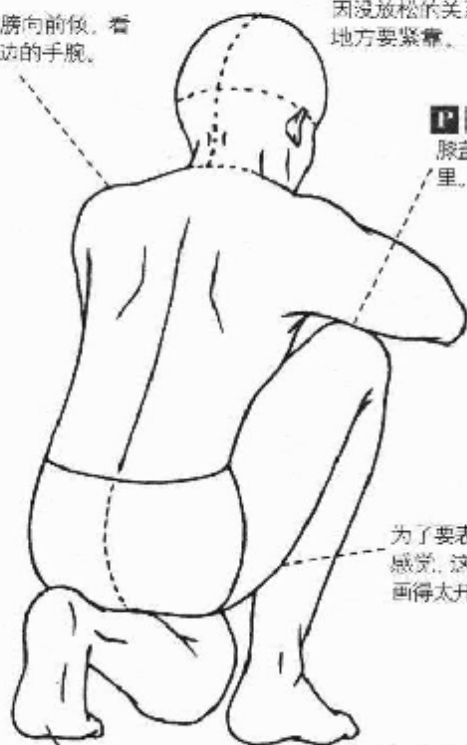
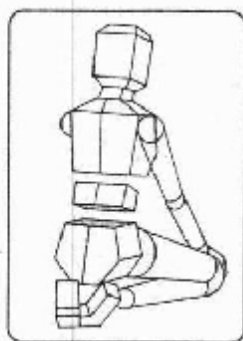
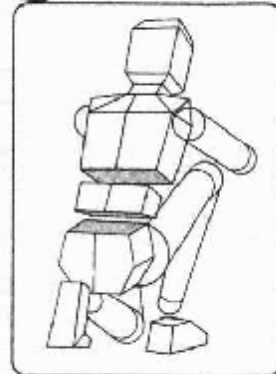
## 坐姿1 椅子●放松状

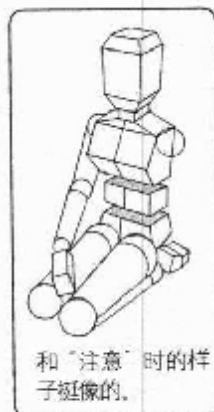
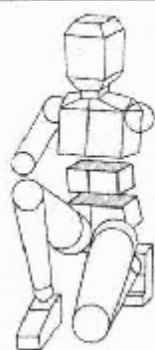
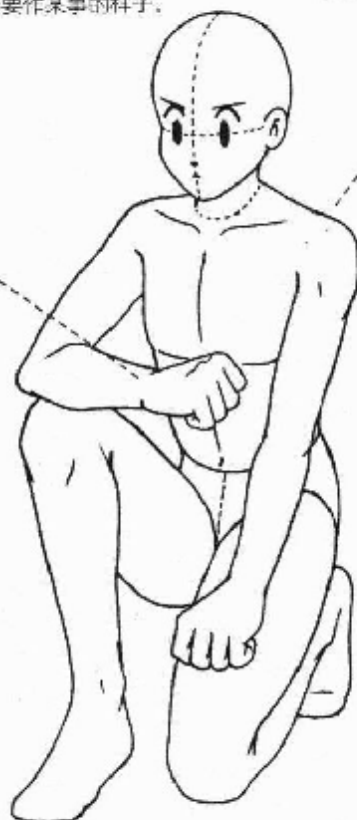
胸部这部分几乎是直的。
左右分开的方式要特别注意，若两边同宽就会变成这样。
画出稍微由上往下看的姿势会比较好。
将身体放轻松肩膀自然向下。
手肘有支撑身体力量的感觉。
侧面宽度要特别注意。
重点部分
不要忘了臀部及椅子的拐角间有一定的空间！
斜看比从侧面看的腰部线条要缓和许多。
接触面
空间

# 坐姿2 椅子●紧张状

姿势坐正与因紧张而正襟危坐一定要区分开，画仔细。

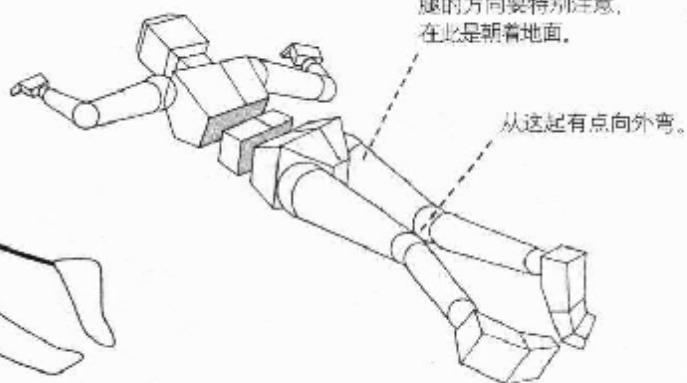
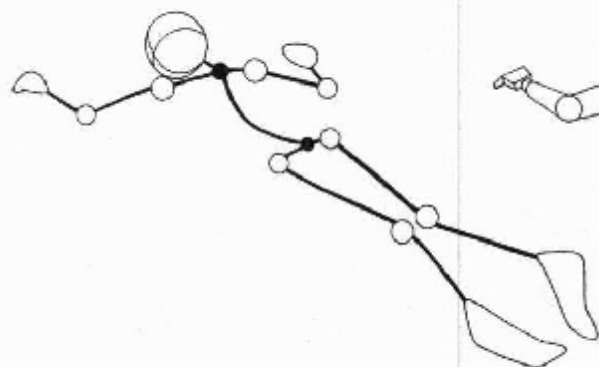
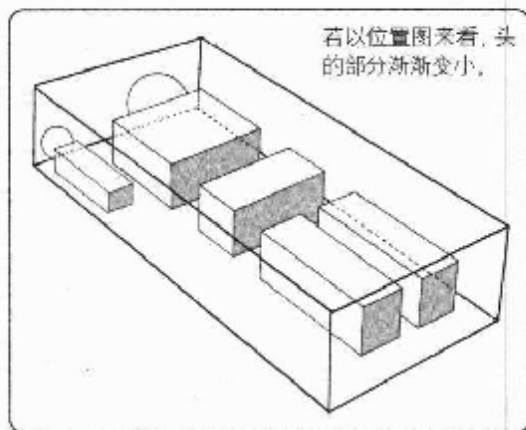
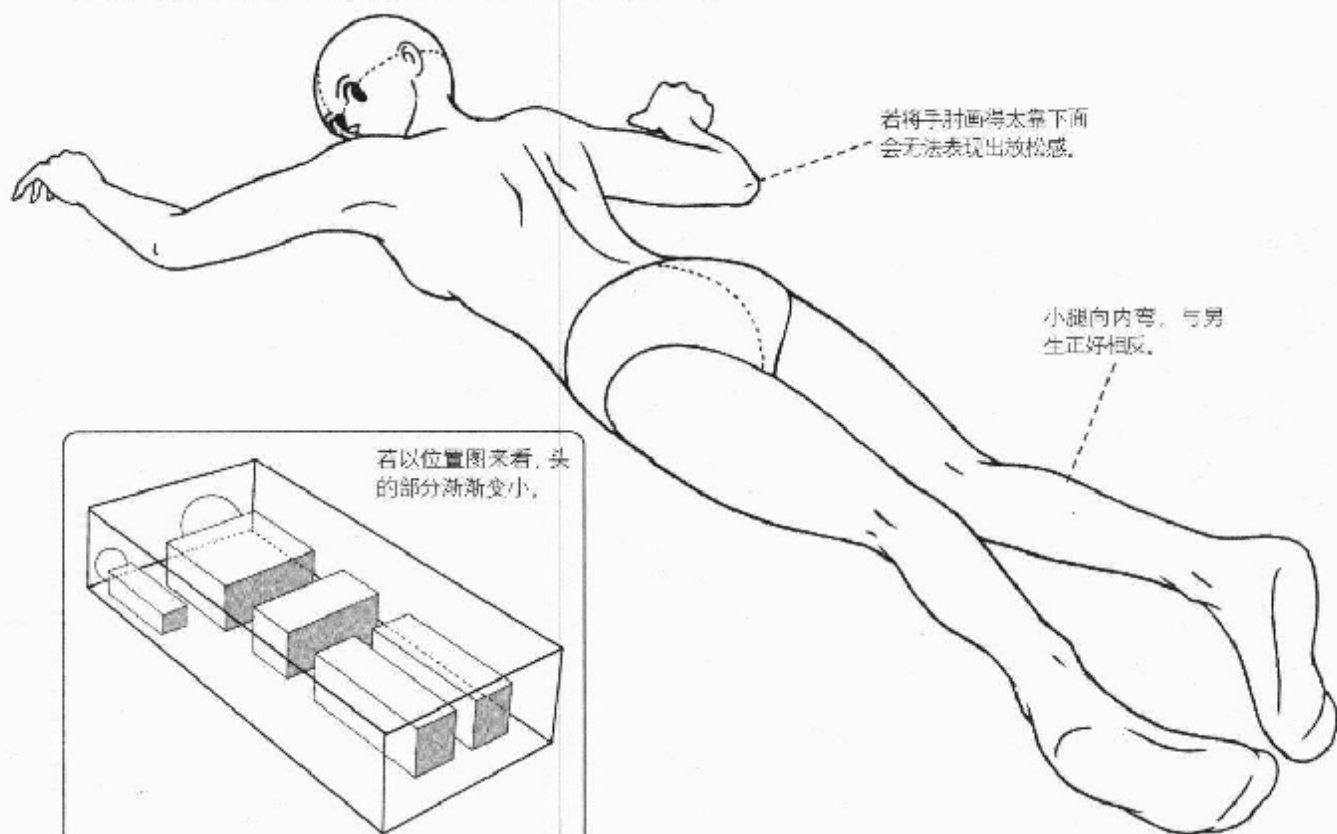
## 坐姿 2 椅子●紧张状

将手肘放某处时的坐姿
P 重点
将手肘放在某处时，肩膀部分也会有上扬的感觉。
因为手不再放在膝盖上，所以线条要往后画，背部的线条也要有弯曲度，若非如此就会有向后倒的感觉。
! 重点
较肥胖的人的腹部线条与瘦小的人不同。
画女生时，张开也无所谓。
P 重点
紧张时因缺乏安全感，所以会坐得很靠里。
背部要画出挺直的感觉时，连接的地方要微微地分开。
配合着背部的弯曲度，在此要有些空隙。
臀部与椅子之间也要有些空间。

## 坐姿 3 椅子●没有靠背时

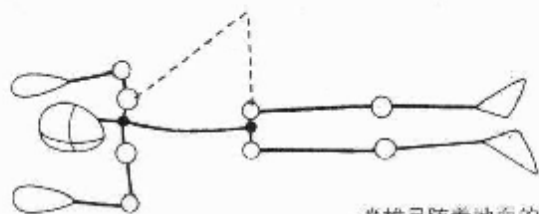
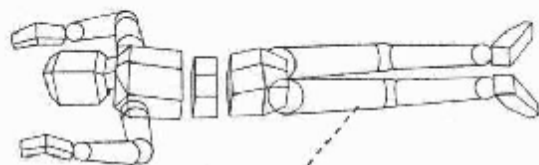
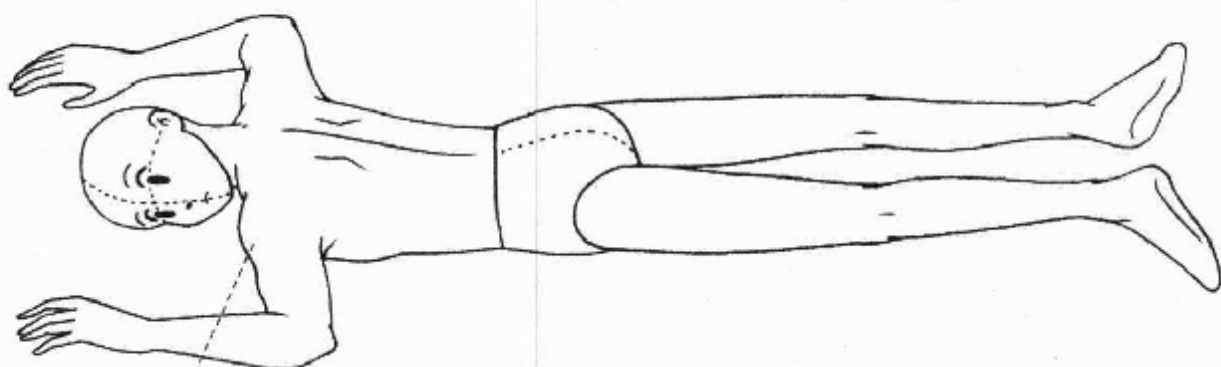
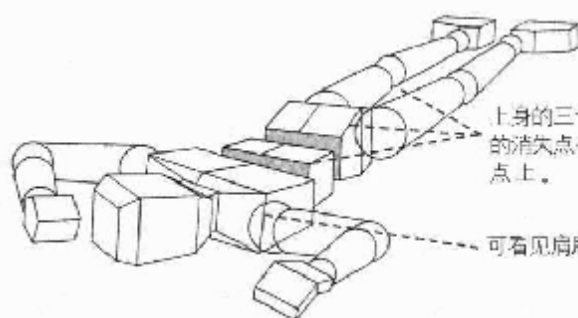
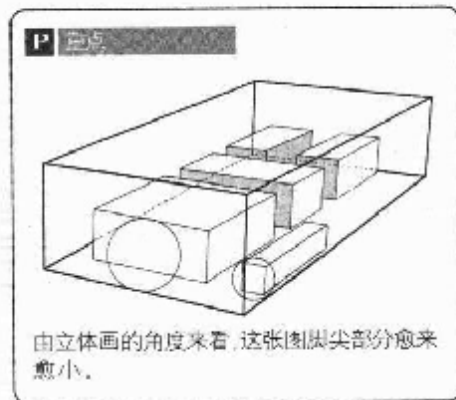
乍看之下像是放松的感觉，但因无靠背的关系还是要画出用力的样子。

## 坐姿4 地面●放松状

脊椎线与旁边身体的线是平行的。
比用力时稍往下降。
几乎看不到侧面。
膝盖弯曲方向的平衡感要注意。
没有握住膝盖的手自然向下。
因重量倚靠的方向，肩膀的高低也会跟着改变。
P
手肘的部分向后弯。
脚底内部有无力感。
与用力时的方向正好相反，手指背向我们所以看不到。
这个幅度要宽。
这是画得太窄的结果。
膝盖下面的部分要注意。

# 坐姿4 地面●放松状

坐在地面比坐在椅子上有更多不同的姿势，先以最基本的坐姿说起。

# 坐姿5 地面●紧张状

脚底比无力时较挺直。
手腕部分因为有些空间，所以比伸直时看起来短一点。
重心没有放到任何一边，所以两边一样高。
手肘的部分要注意！若用力会横向转。
因没放松的关系，膝盖的地方要紧靠。
因为肩膀向前倾，看不到这边的手腕。
膝盖的位置在这里。
随着地面的高度来调整膝盖的位置。
平时
紧张
挺胸时背会向后弯，便可看到肩膀部分。
手肘的部分向身体内部弯。
为了要表现硬的感觉，这里不要画得太开。
脚底的线条要画得比平常仔细。

# 坐姿5 地面●紧张状

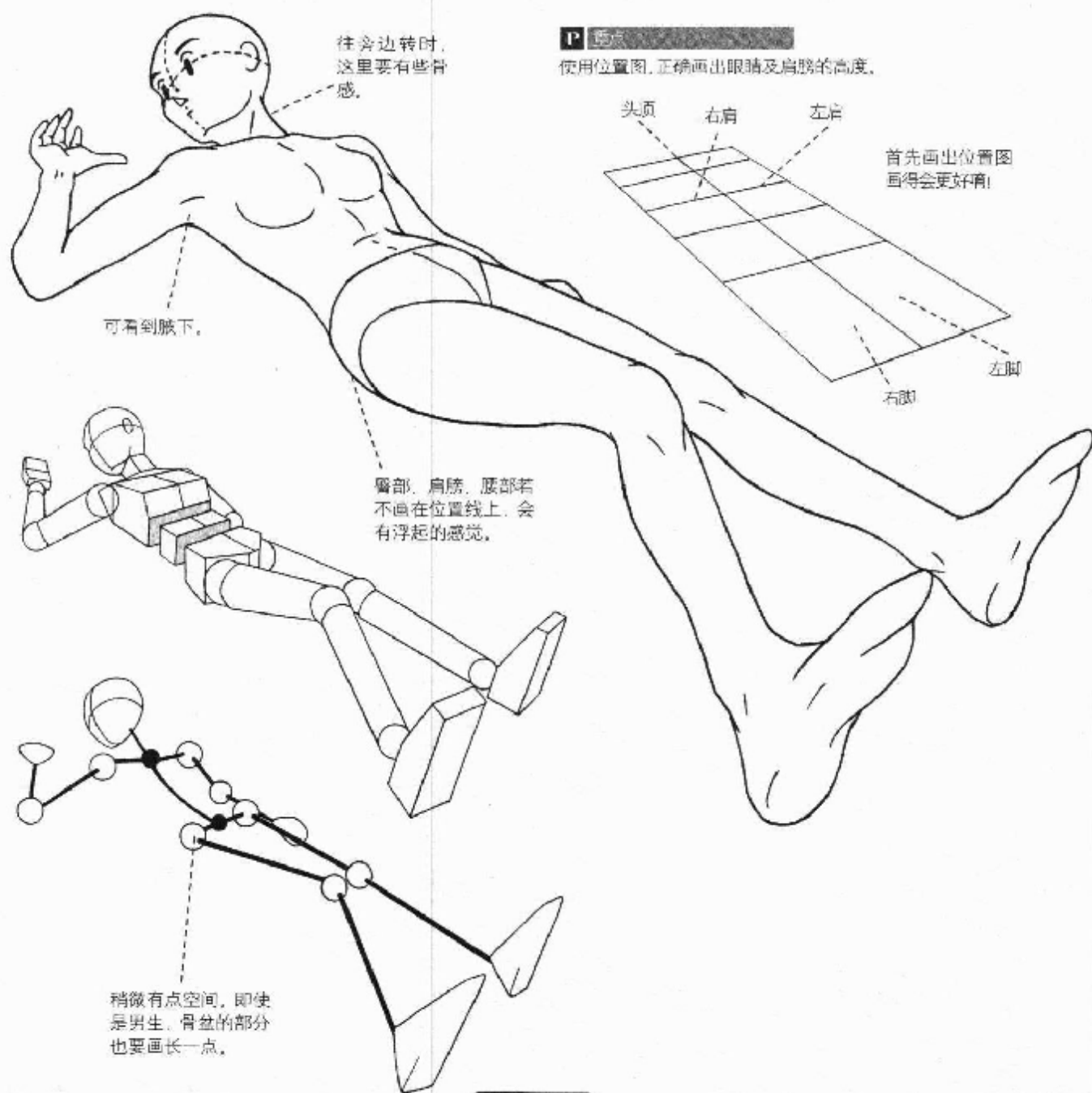
双脚交叉时
和朋友交谈时的样子。
上身最上头的方块有点斜斜的。
因头没有向前倾，所以看不到头顶。
横坐时
担心着某事的样子。
若挺胸的话要画得更大些。
脸挺直能清楚看见颈部。
靠拢时，这只腿要画得高一点。
若不将手并拢就没有紧张的感觉。
手腕部分要有些空间。
膝盖向上
决心要作某事的样子。
因用力的关系不要画得太低。
坐直
与人打招呼时的样子。
紧靠的大腿，画的时候要突出一点。
若将手向下垂，就没有用力的感觉。
和"注意"时的样子挺像的。
上半身的三个方块几乎都挺直。
手指重叠的部分画的很好。

## 睡姿 1  趴下时

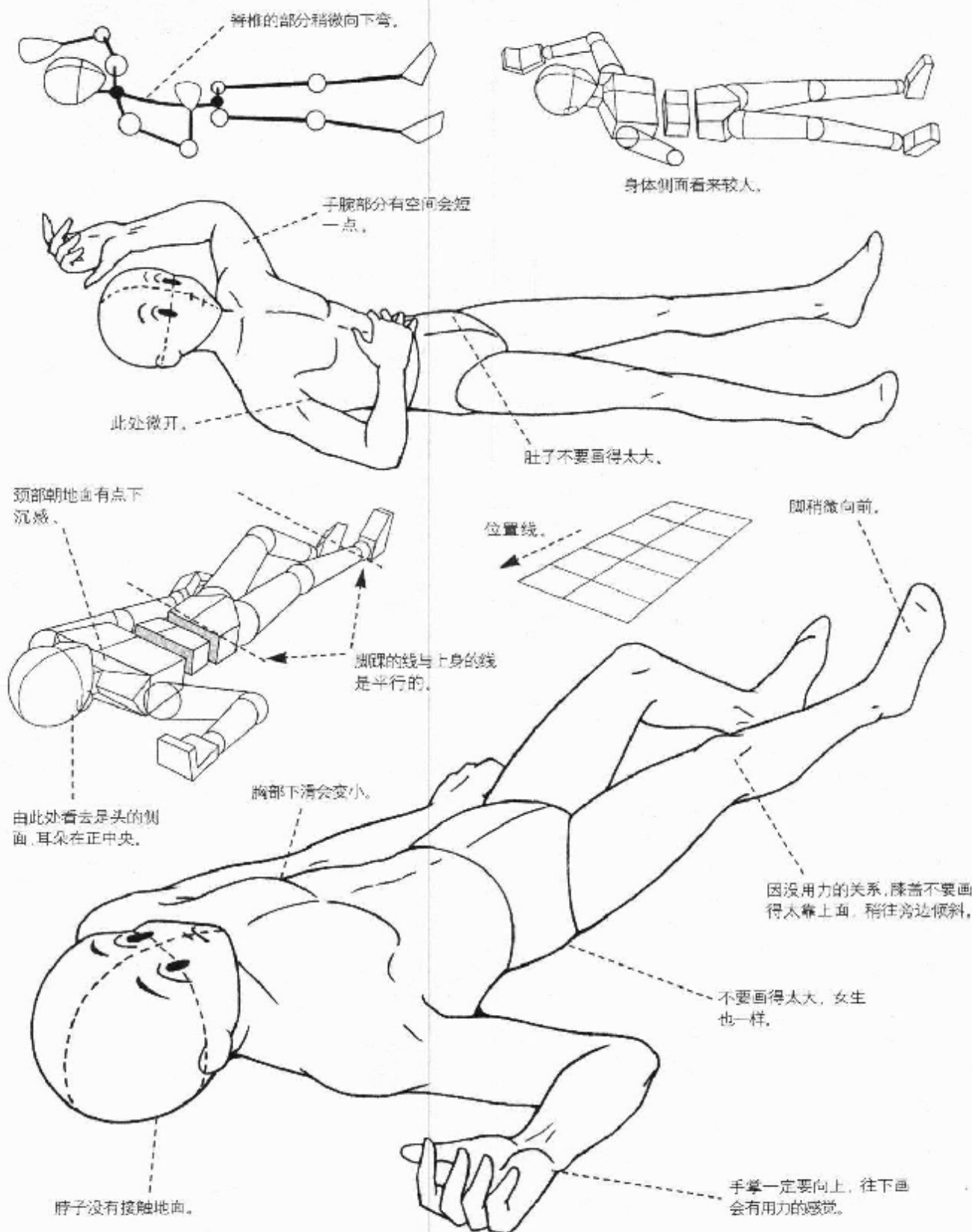
**P** 要点

颈部要特别注意！睡觉时，脖子不会撑着头，所以不要画出用力的感觉。

# 睡姿 1 趴下时

自然放松的感觉，没有紧靠地面。

由立体画的角度来看，这张图脚尖部分愈来愈小。

## 睡姿2 仰卧时

眼睛部分一定在位置线上。
两肩若不画在线上的话，会有上下被扯动的感觉。
往旁边转时，
这里要有些骨
感。
可看到腋下。
臀部、肩膀、腰部若
不画在位置线上，会
有浮起的感觉。
稍微有点空间，即使
是男生，骨盆的部分
也要画长一点。
P 要点
使用位置图，正确画出眼睛及肩膀的高度。
头顶
右肩
左肩
首先画出位置图
画得会更好哟！
左脚
右脚

## 睡姿2 仰卧时

和趴下时不一样，脚往内往外皆可，膝盖的转向也变得更自由了。

## 睡姿3 侧睡时

侧睡的姿势相当难画，要仔细观察细部。

能看到些另一边的脸。

两手不要直直的。

有枕头时。

由正面看去时，这部分是最难看到的部分。

肚子有点微凹。

脊椎画的越弯越能呈现出熟睡状。

脊椎的弯度深，脚部也要跟着弯曲。

这是睡觉时发现了某事的样子。

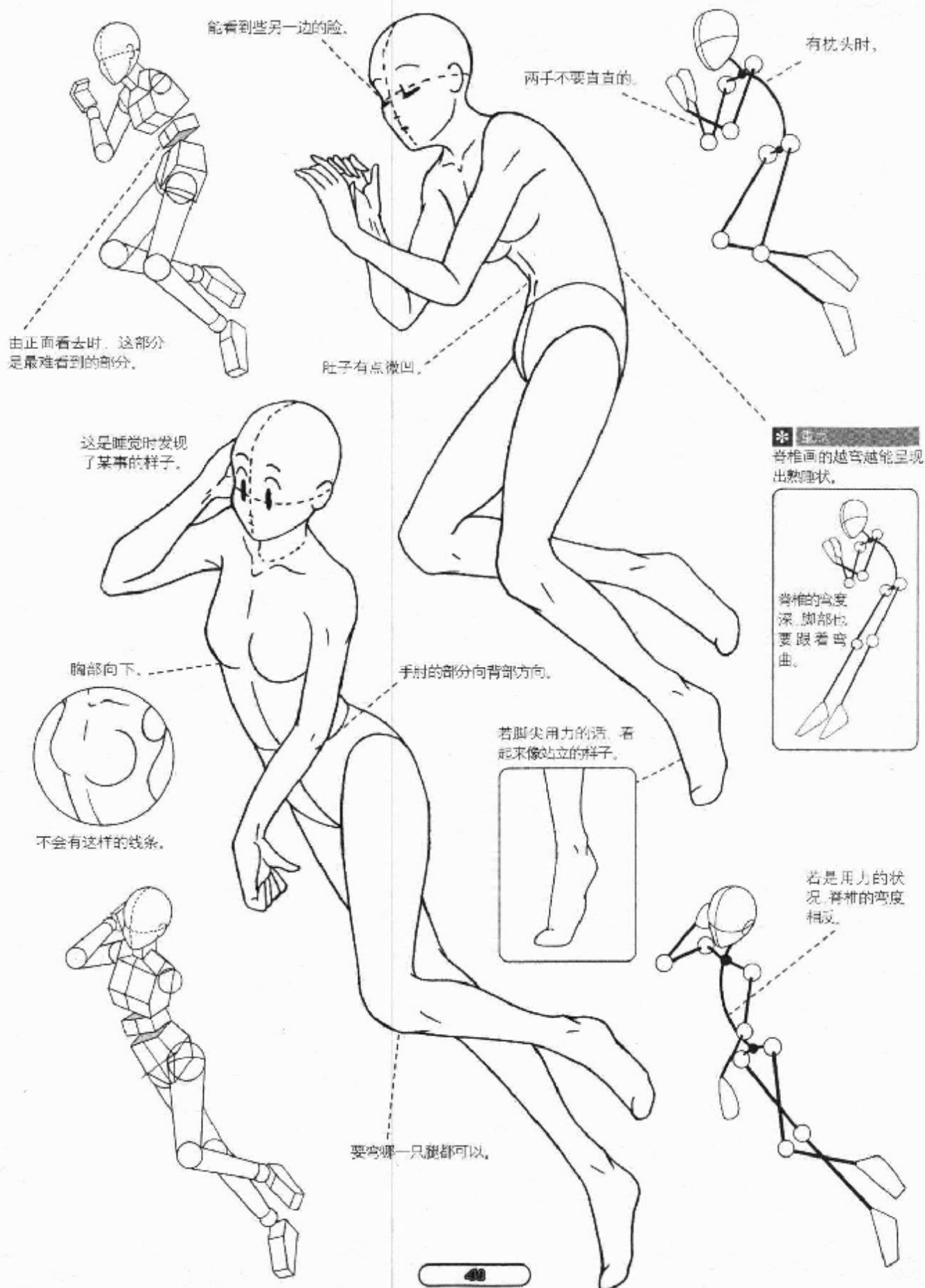
胸部向下。

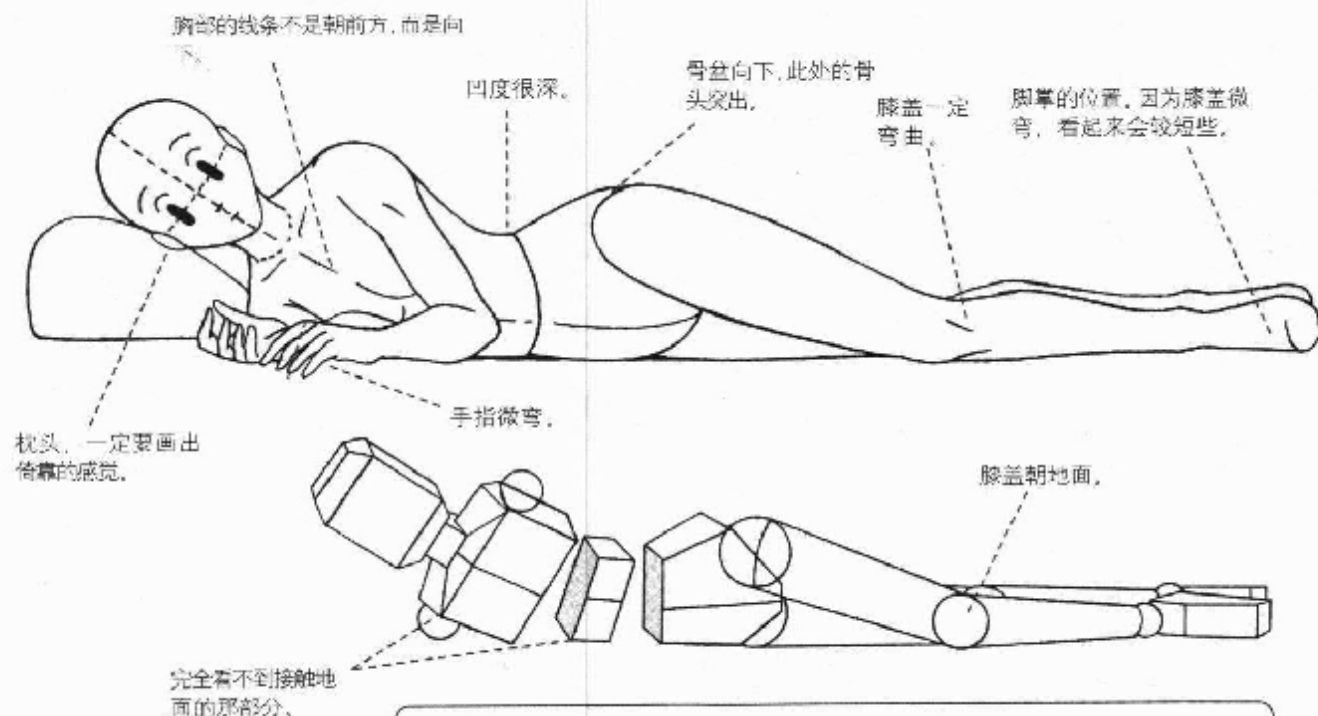
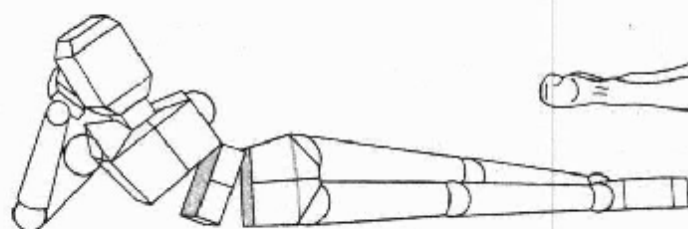
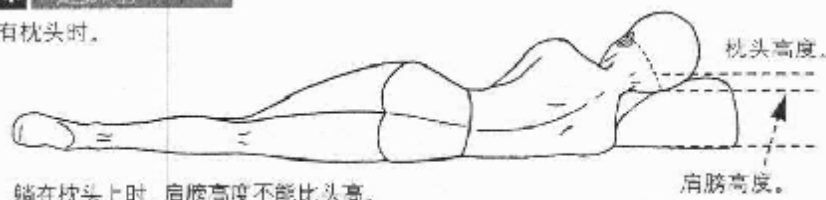
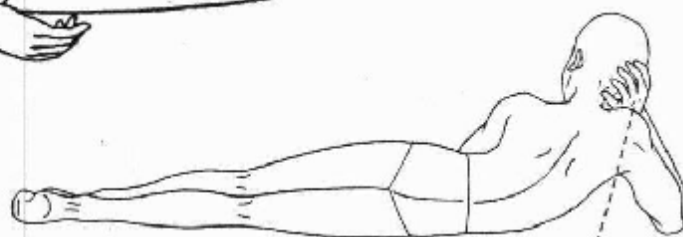
不会有这样的线条。

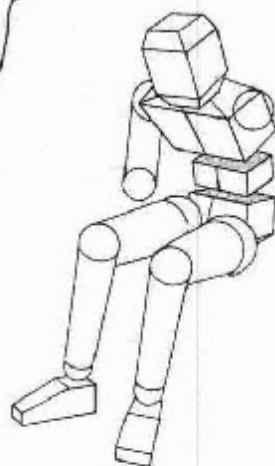
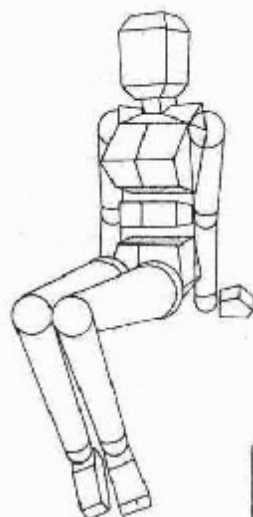
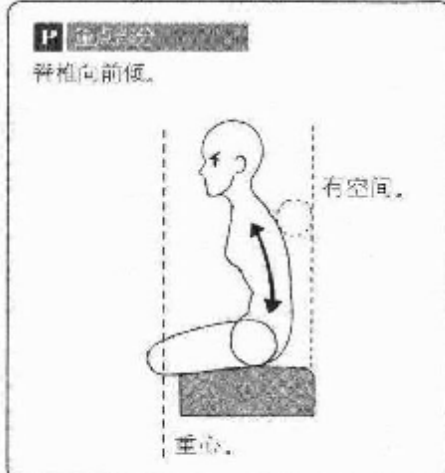
手肘的部分向背部方向。

若脚尖用力的话，看起来像站立的样子。

若是用力的状况，脊椎的弯度相反。

要弯哪一只腿都可以。

## 睡姿 3 侧睡时

只有一边接触地面，此时腰部的线条相当重要。

## 坐姿3 椅子●没有靠背时

想像各种不同的状况，将表情画得丰富点。

## 走路1 正常时

走路这动作看似简单，其实画起来很难，若能画得自然一定能高人一等。

## 走路 1 正常时

画手腕时要照着这弯曲度。

手腕在移动时，背部会出现这个线条。

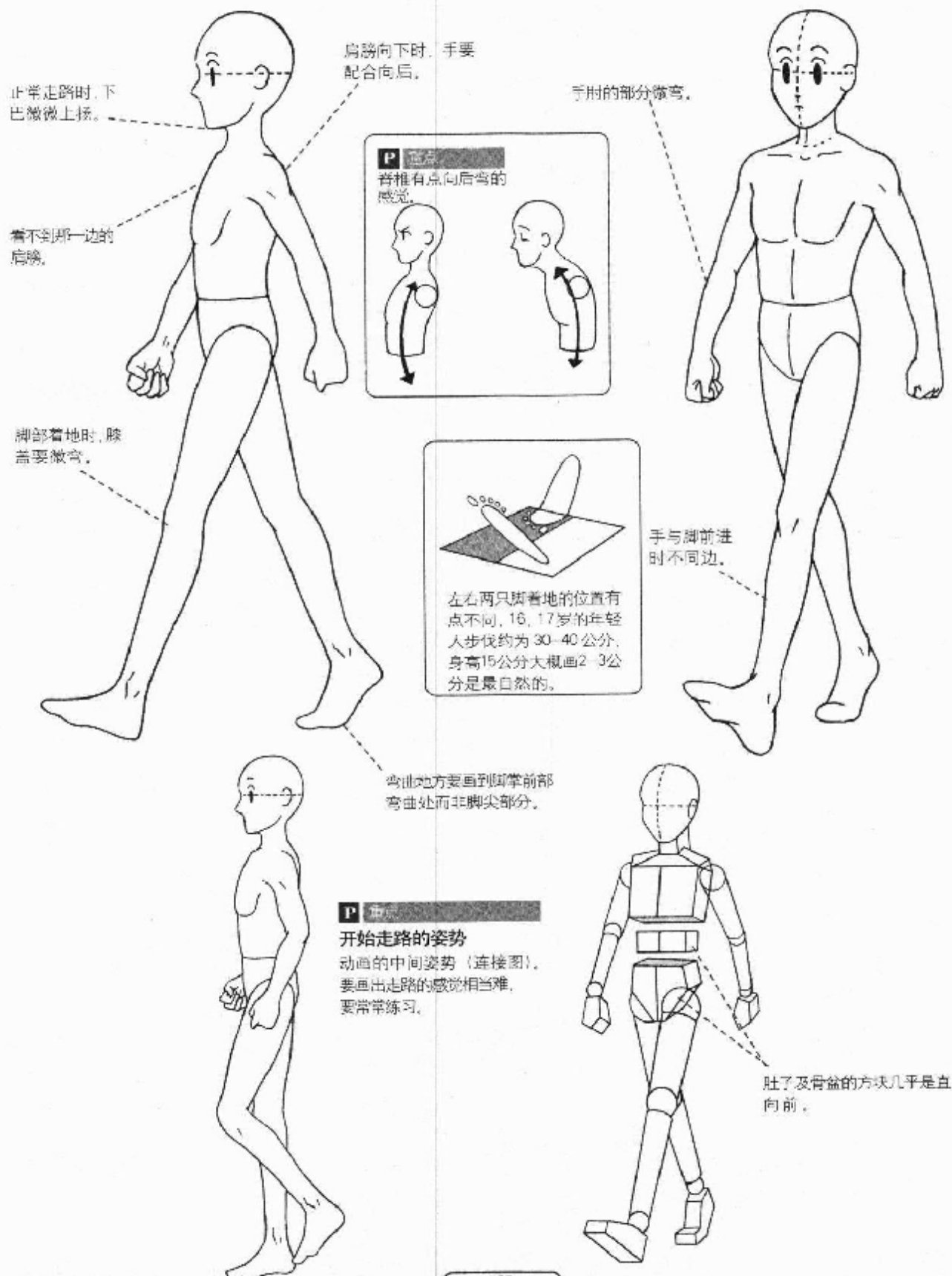
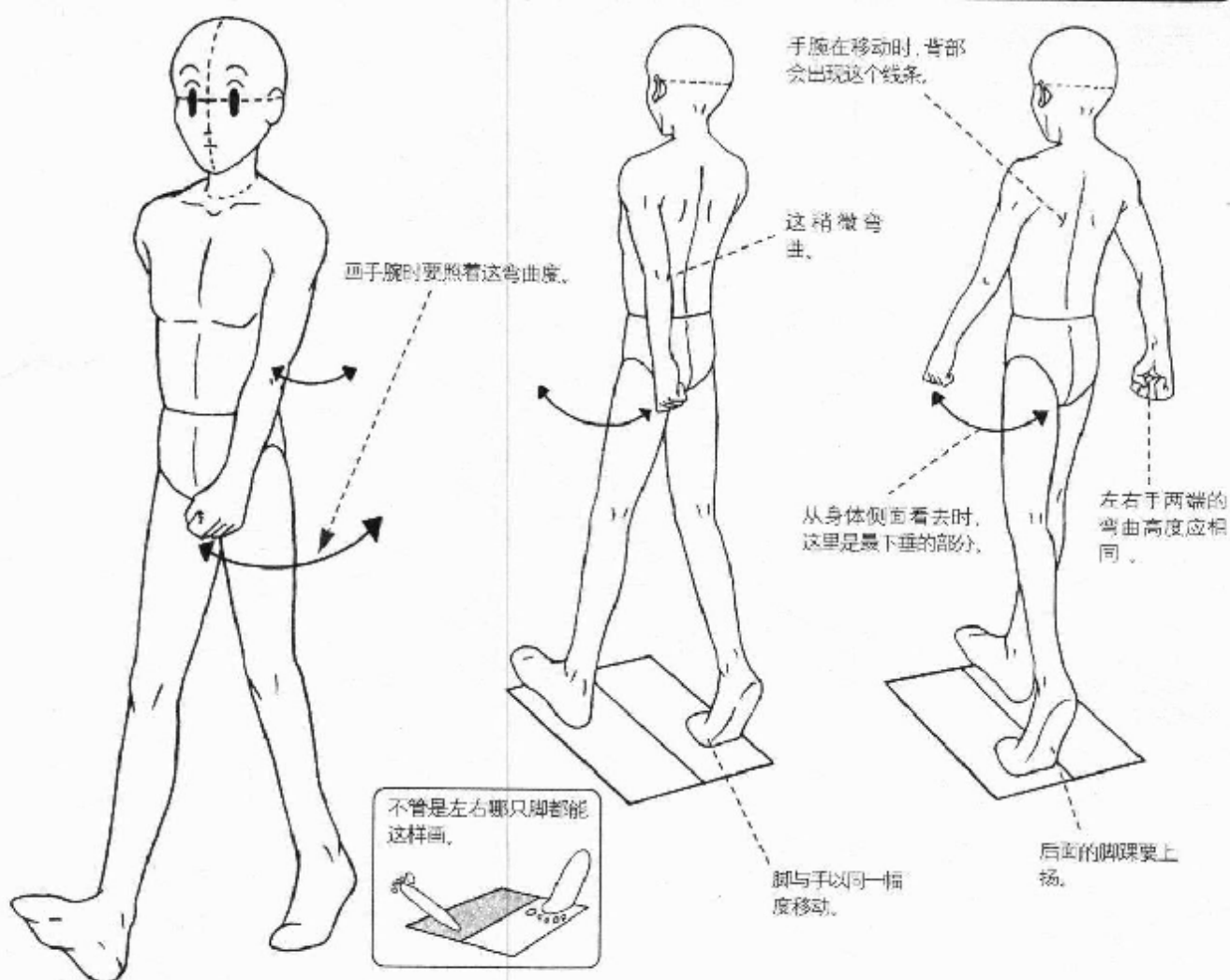
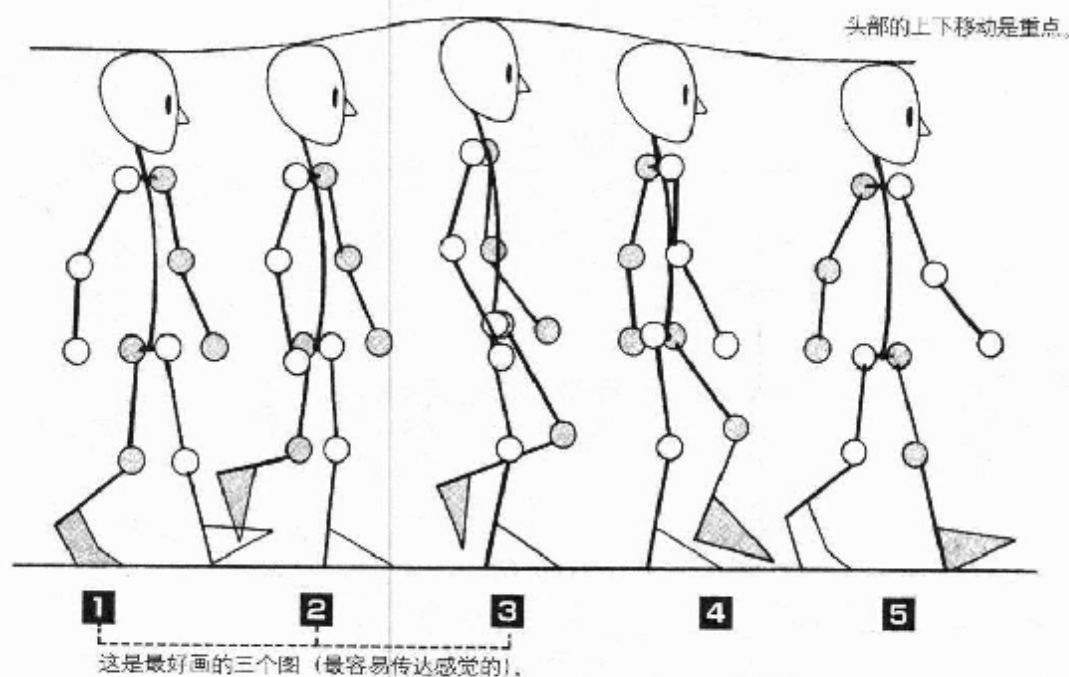
这稍微弯曲。

从身体侧面看去时，这里是最下垂的部分。

左右手两端的弯曲高度应相同。

不管是左右哪只脚都能这样画。

脚与手以同一幅度移动。

后面的脚踝要上扬。

# 走路2 快步时

各个动作比正常时要夸张点是重点所在。

## 走路2 快步时

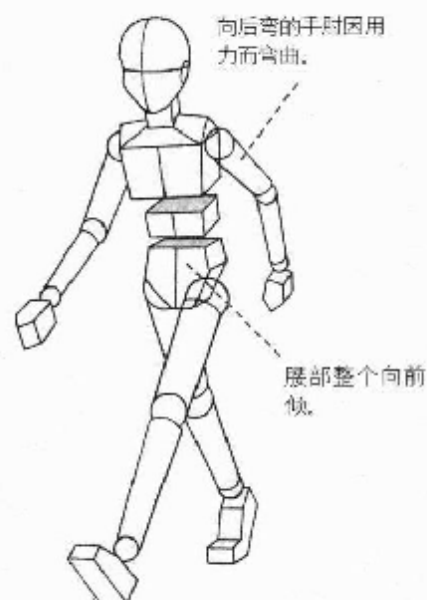
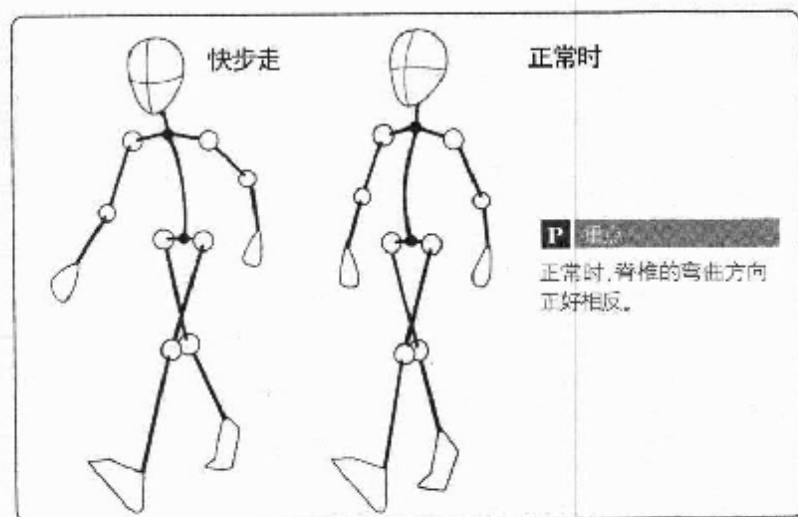
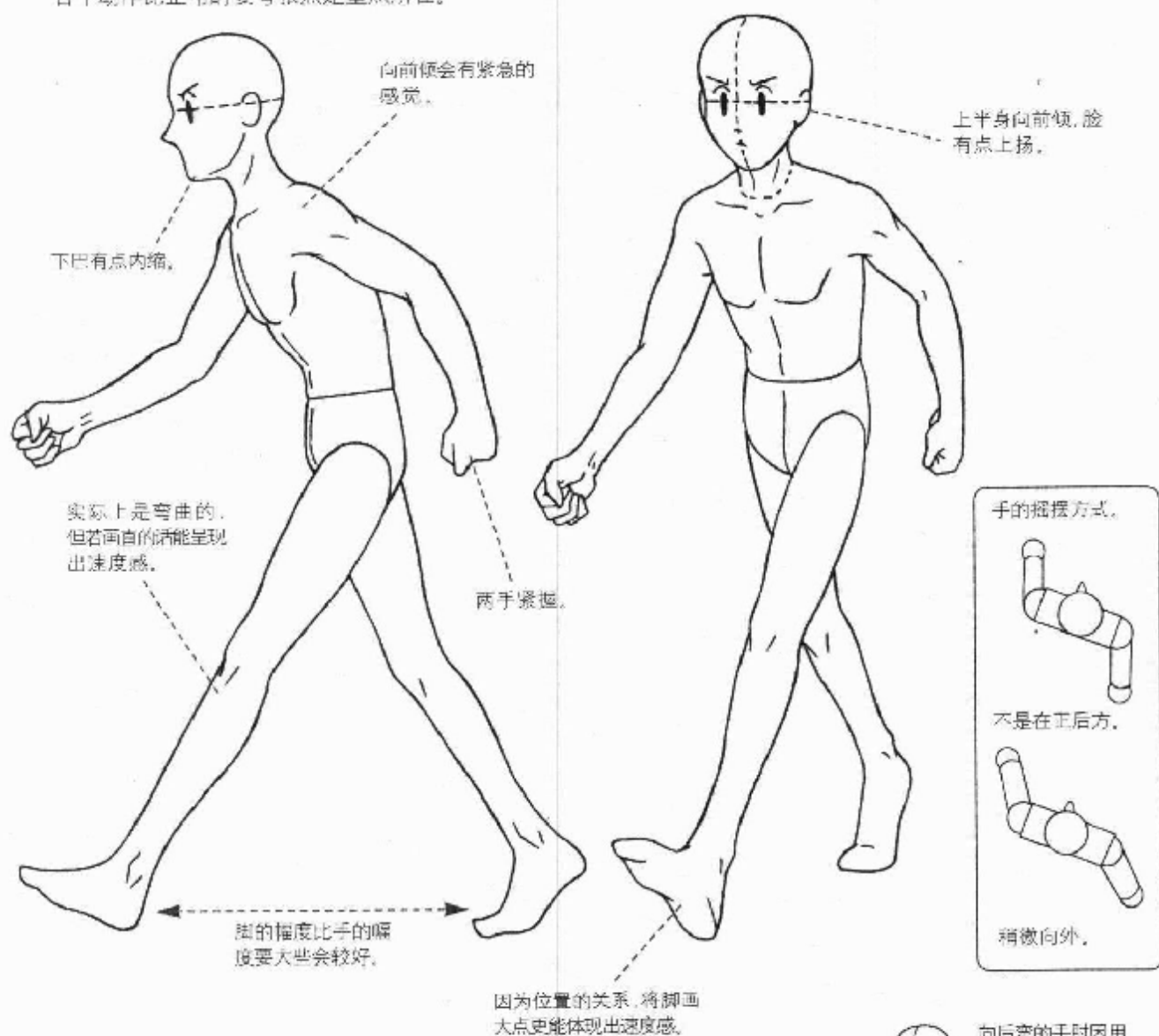
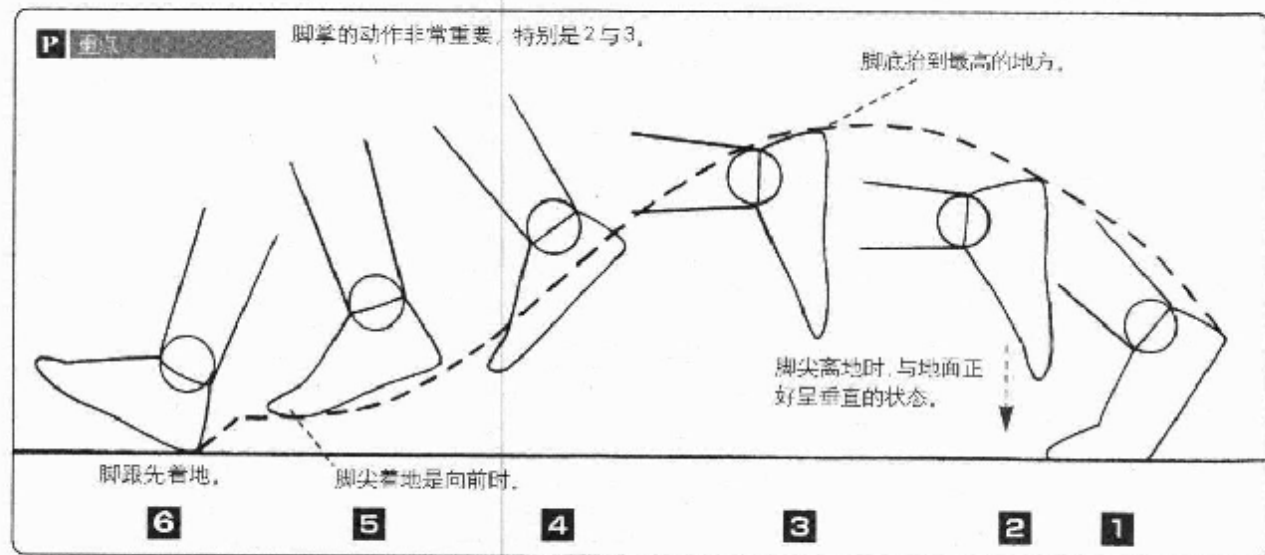
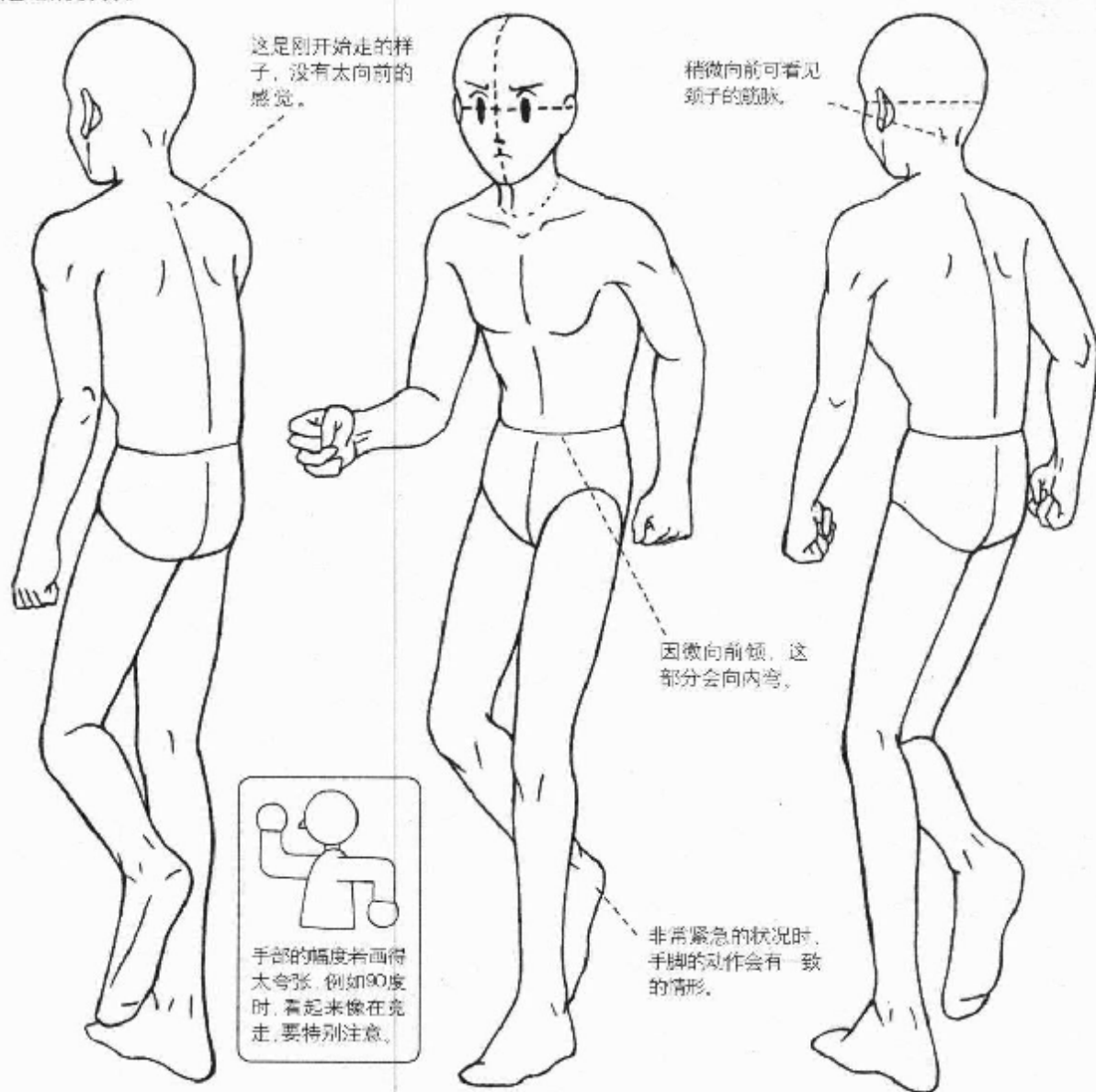
开始走路的姿势。

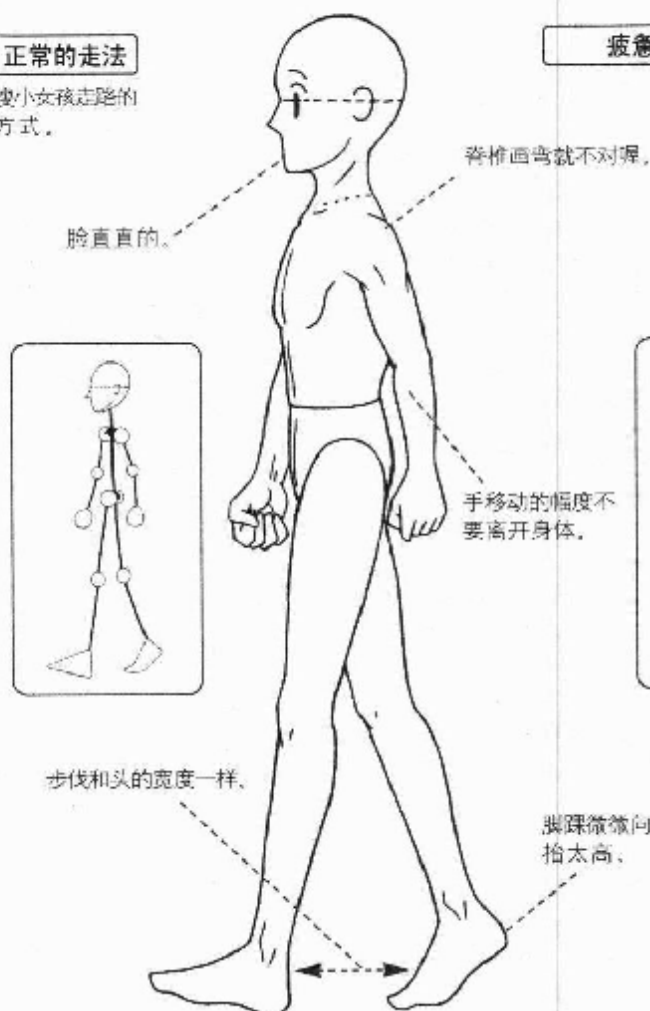
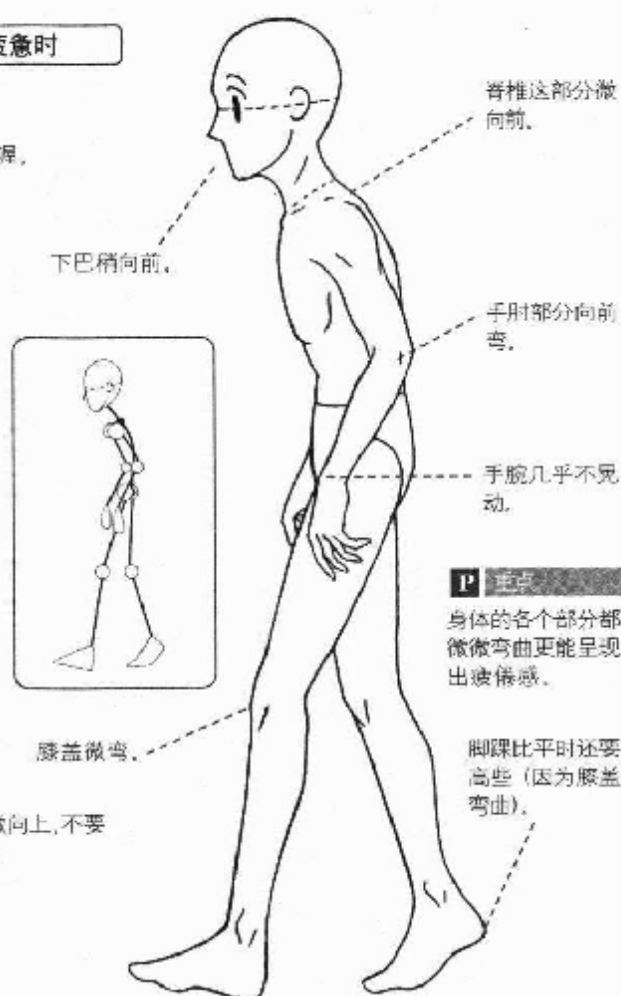
这是刚开始走的样子，没有太向前的感觉。

稍微向前可看见颈子的筋脉。

因微向前倾，这部分会向内弯。

手部的幅度若画得太夸张，例如90度时，看起来像在竞走，要特别注意。

非常紧急的状况时，手脚的动作会有一致的情形。

# 走路 3 慢步时

上年纪的人或是疲倦的人画法又不同，先从最基本的开始，尝试各种画法。

## 走路3 慢步时

向后晃的手因幅度低所以还看得见。

上半身几乎不摇动。

疲倦的样子。将肩膀向下画会更好。

两肩向下。

下巴向前因而看不到脖子。

上半身向前，因有俯视的感觉，腰部的线条要向内弯。

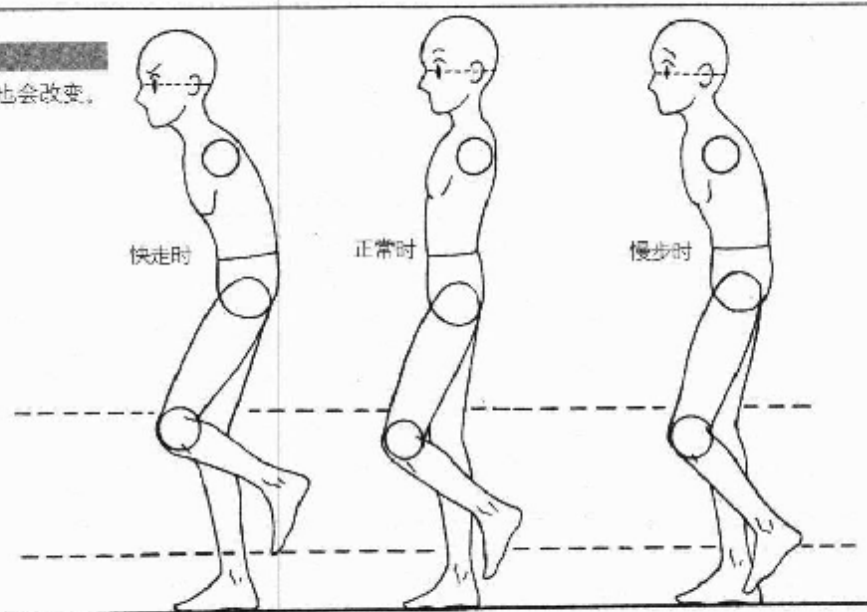
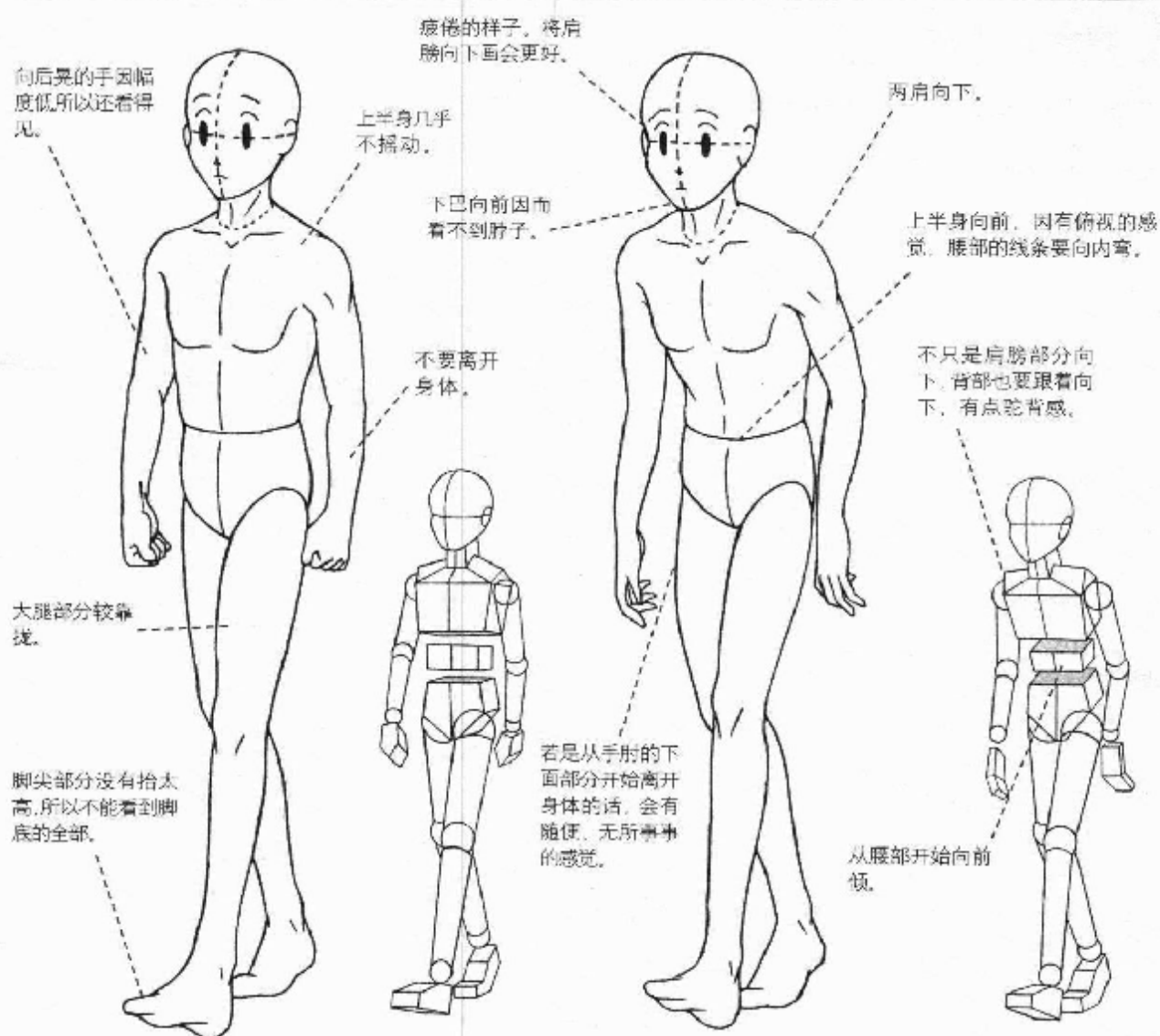
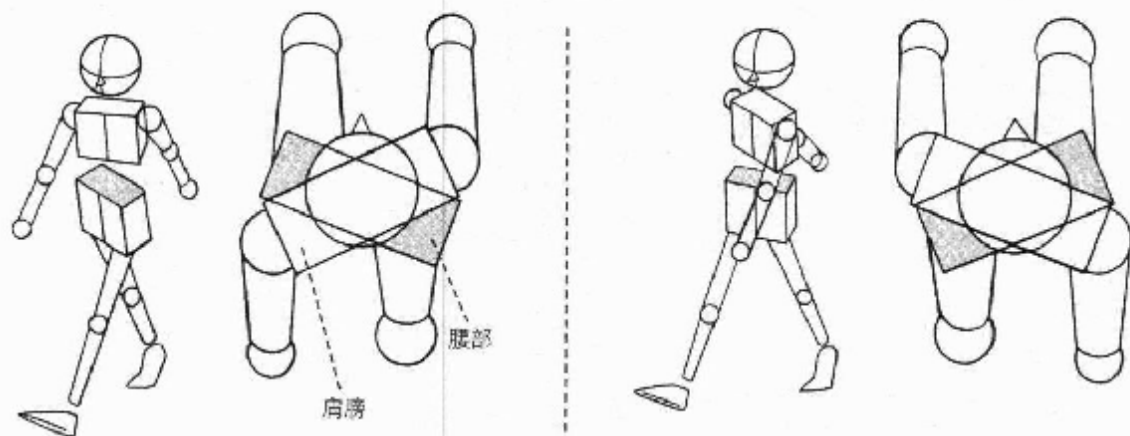
不要离开身体。

不只是肩膀部分向下，背部也要跟着向下，有点驼背感。

大腿部分较靠拢。

若是从手肘的下面部分开始离开身体的话，会有随便、无所事事的感觉。

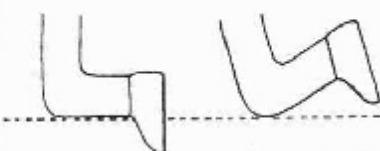
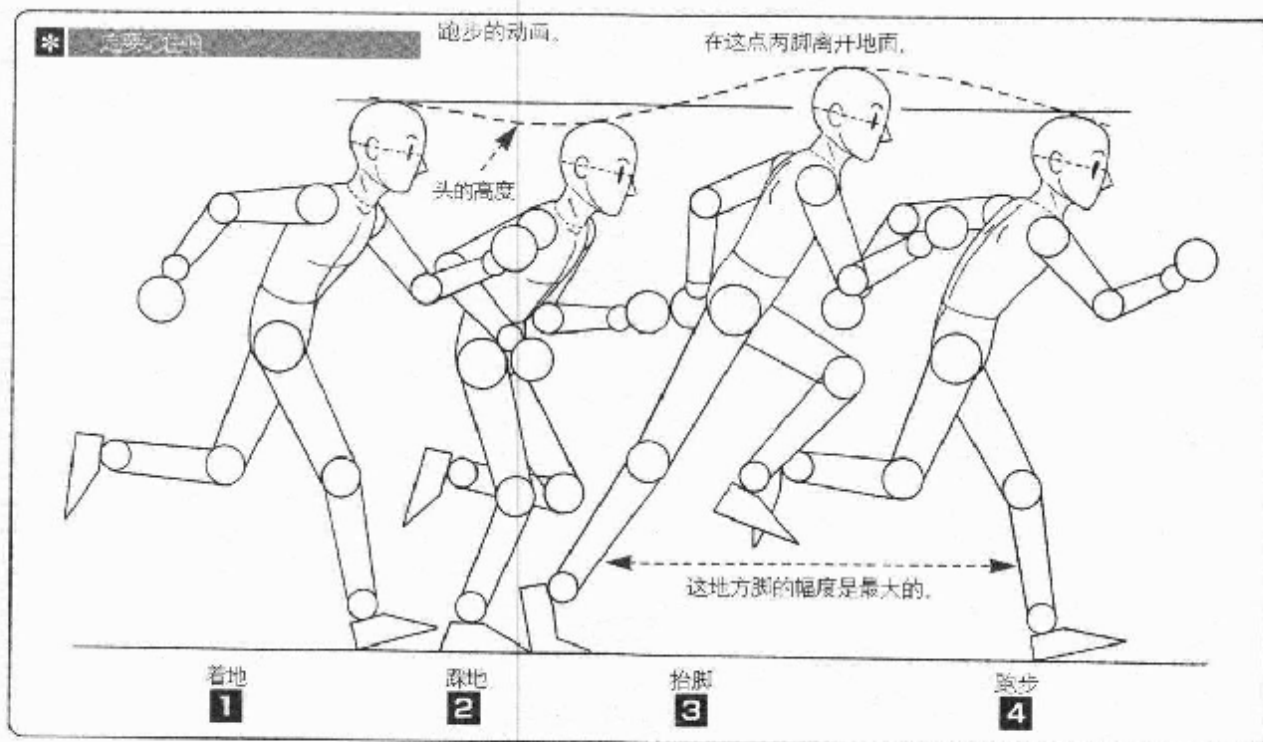
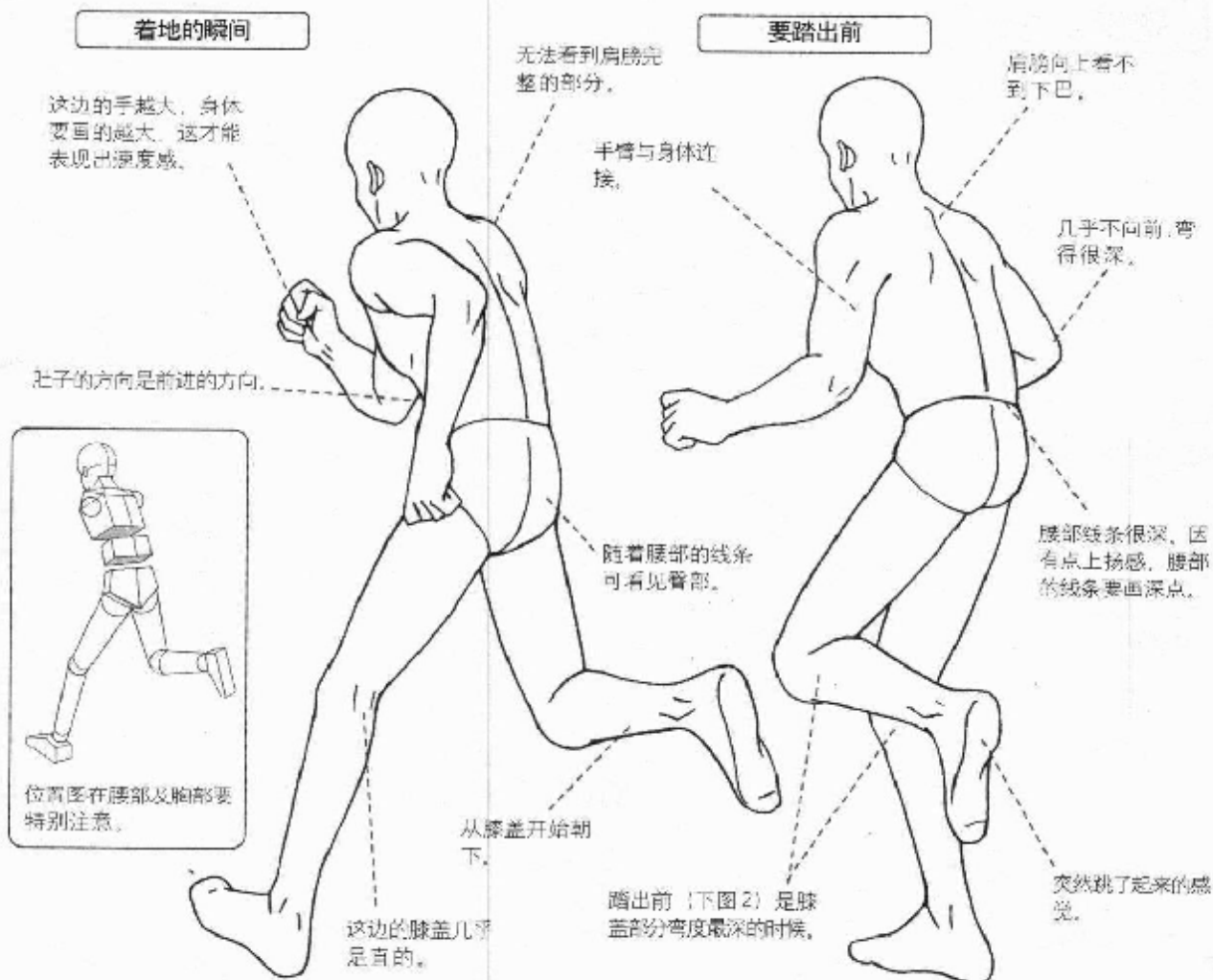
脚尖部分没有抬太高，所以不能看到脚底的全部。

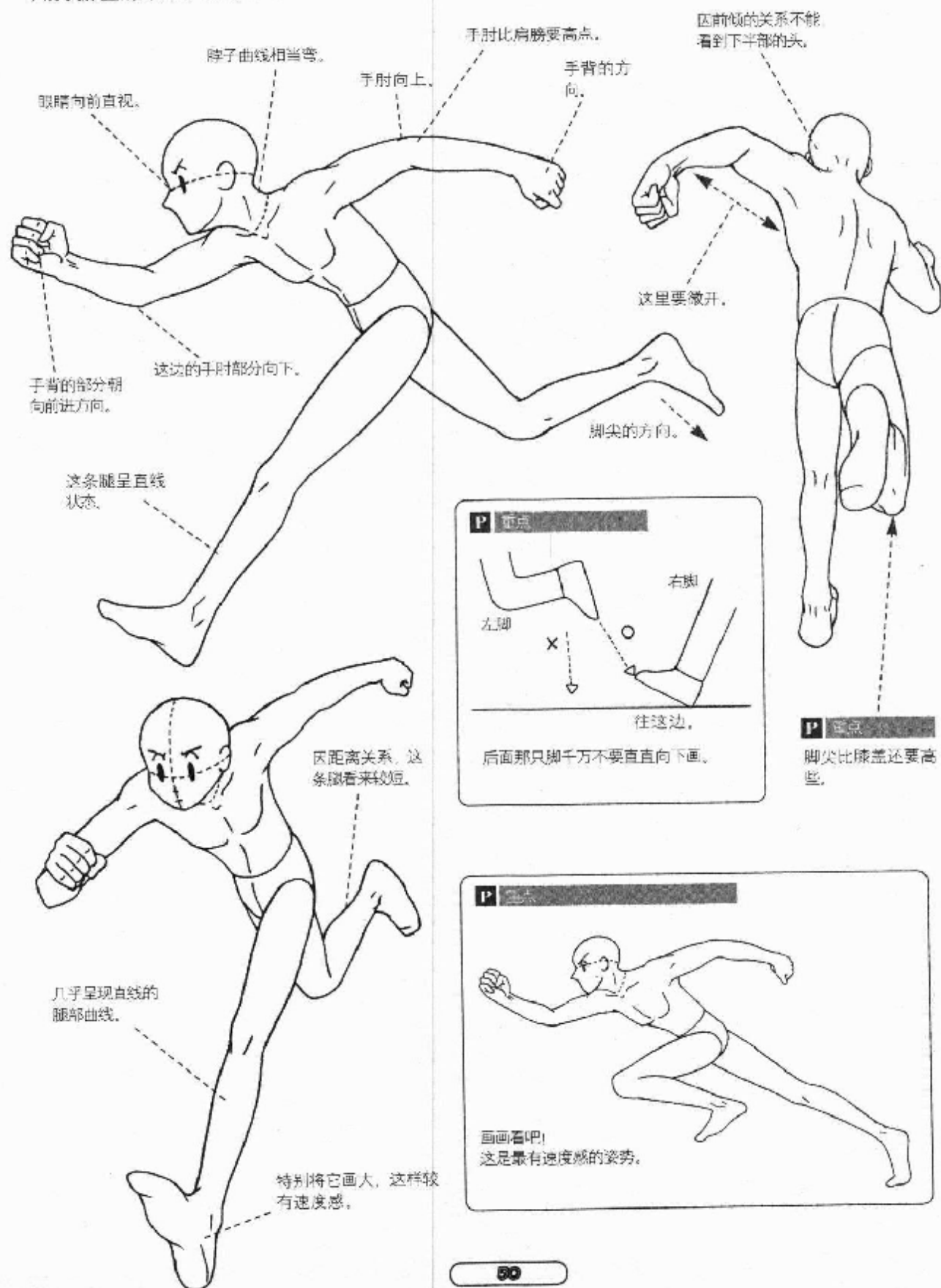
从腰部开始向前倾。

左右手摆动的幅度与脚的方向正好相反，也因为如此，腰部及肩膀的移动方向正好相反，右手向前时，肩膀也向前，此时，左脚向前，而腰部也跟着朝左前方移动，像这样细微的部分要特别注意唷！

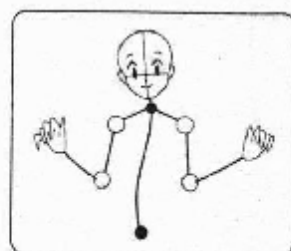
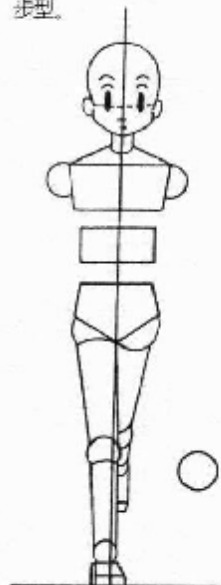
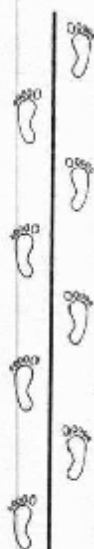
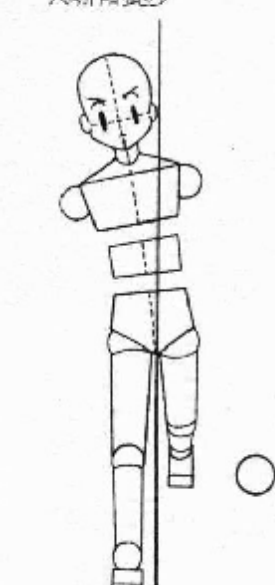
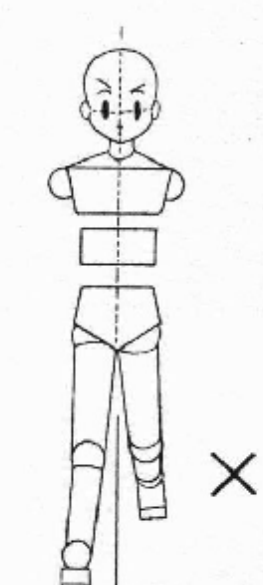
# 跑步1 正常时

和基本的走路动作一样，重点要将向前倾的感觉及脚抬起的样子画出来。

## 跑步 1 正常时

着地的瞬间
要踏出前
这边的手越大，身体要画的越大，这才能表现出速度感。
无法看到肩膀完整的部分。
手臂与身体近接。
肩膀向上看不到下巴。
几乎不向前，弯得很深。
肚子的方向是前进的方向。
随着腰部的线条可看见臀部。
腰部线条很深，因有点上扬感，腰部的线条要画深点。
位置图在腰部及胸部要特别注意。
从膝盖开始朝下。
这边的膝盖几乎是直的。
踏出前（下图2）是膝盖部分弯度最深的时候。
突然跳了起来的感觉。
跑步的动画。
在这点两脚离开地面。
头的高度
这地方脚的幅度是最大的。
着地
1
踩地
2
抬脚
3
跑步
4

## 跑步 2 快跑时

手肘及膝盖的部分都弯曲，几乎呈直线状态。

## 跑步 2 快跑时

因人物不同会有不同的跑法。

走路或跑步的时候，不可能都是一条直线，重心会左右改变，足迹也会改变，但若脚开得比肩膀宽的话就不一样了，这点要注意。

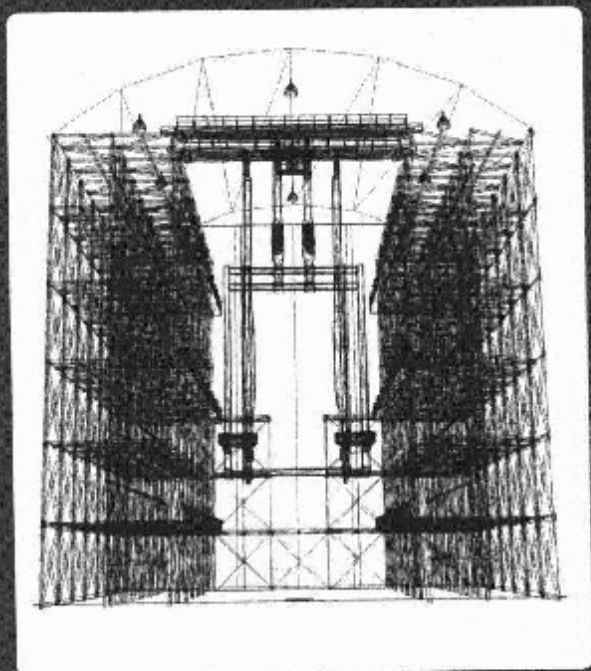
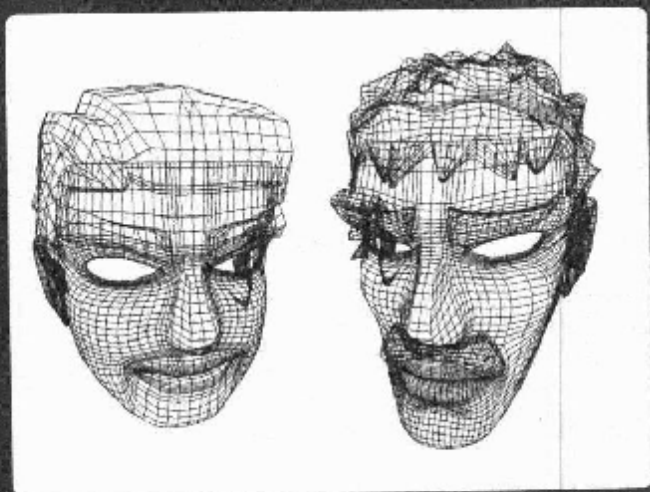
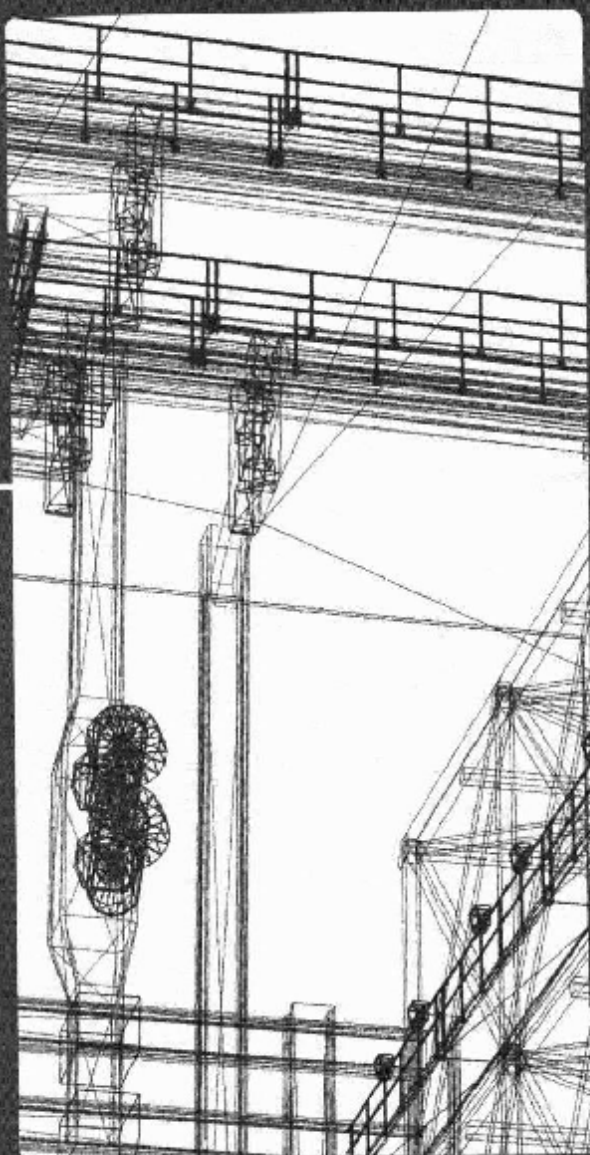
# 年轻专家的建议

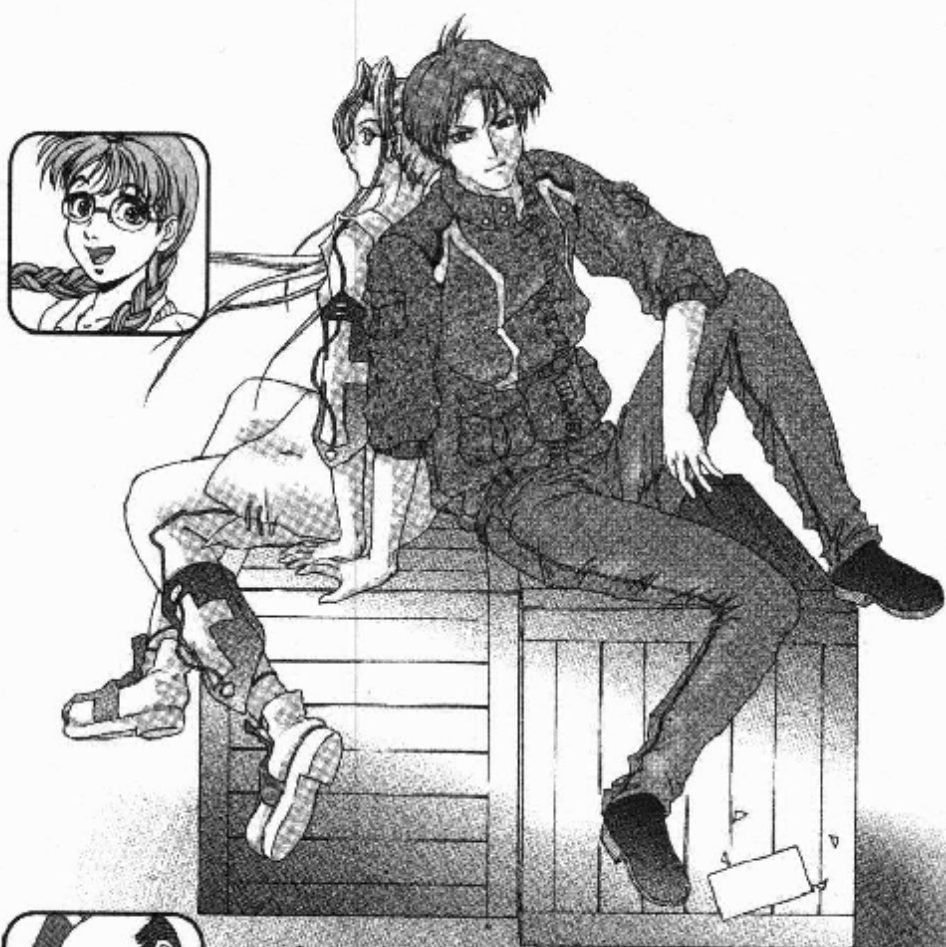
## 三石 和登

**1979年2月26日长野县生**

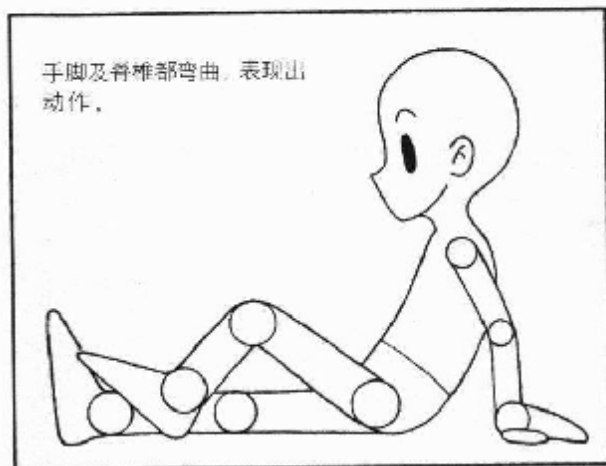
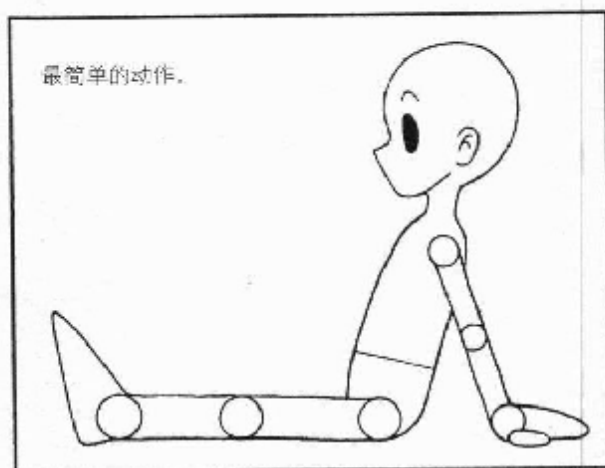
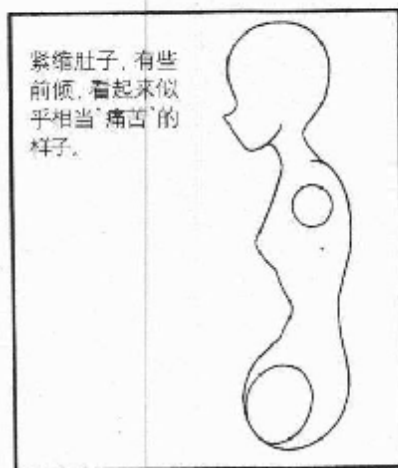
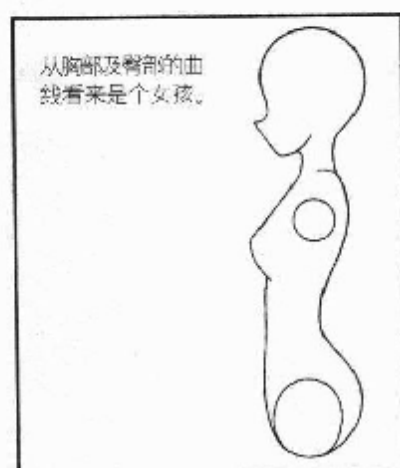
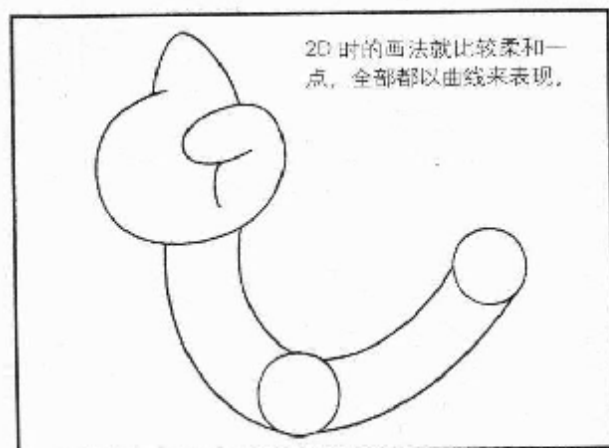
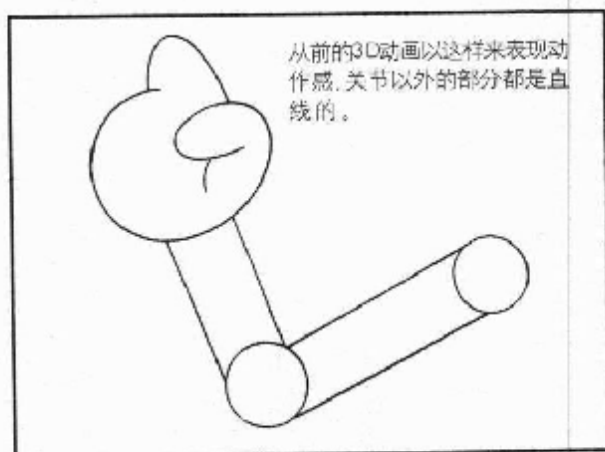
专科毕业。
现在从事2DCG的工作，以后想朝3DCG发展。

"要先了解，设计相当重要"

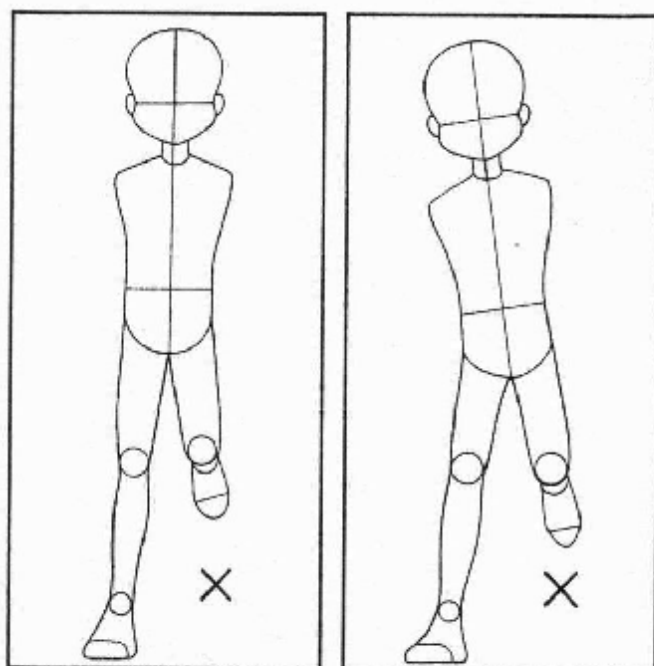
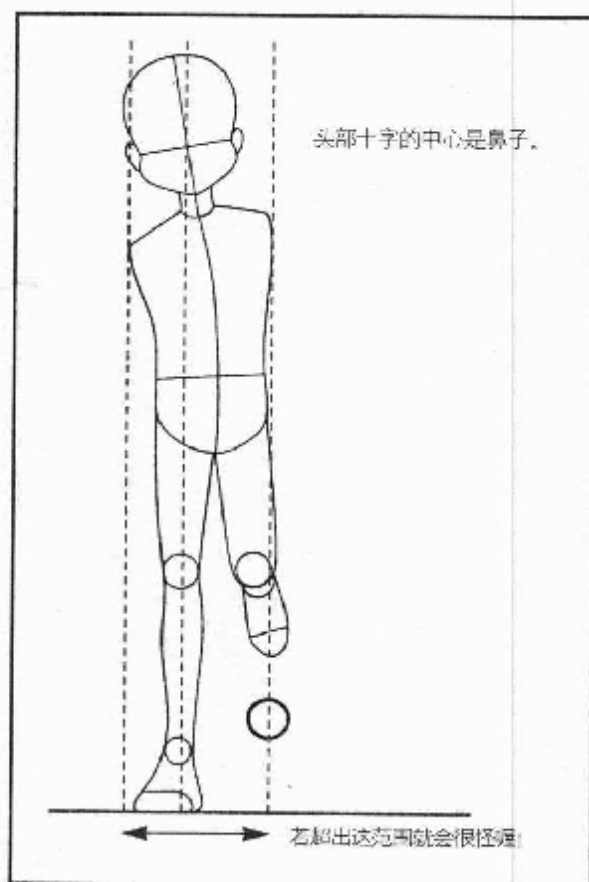
人体的设计相当重要，绘图时是如此，在做人物设计时也是如此。身体各部分的比例、筋脉、骨骼，充分了解各个部分，画出来的人物才有真实感及说服力。
从学校毕业后就开始尝试用3DCG做电影的工作，虽说可以自由加入自己想要的动作，但这个才是最难的部分。虽然现在都用电脑来绘制，可以360度回转，不会很累人，但事实上人体的关节，要让它自由移动的范围相当狭窄，将头脑里想的动作做成3D的模特时，总觉得与自己想的不太一样，也显得很不自然，更何况要将这做成卡通，一定惨不忍睹，一点都不像人，就像个没感情的机器人一样，最后，虽完成了人物模特，但没有制作出电影。
这到底是怎么回事呢？其实是因为"在人体设计时，太注重身体的形状，没仔细观察姿势及关节的关系"，一定要先有这样的概念，不然再怎么画都会失败。
不只是3D，绘图也是一样，在做人物绘画时，是从某个角度画出姿势，这和3D的概念是一样的。
总之，试着学习各种人物设计是最重要的。

# 第3章

## 各种动作

Chapter 3

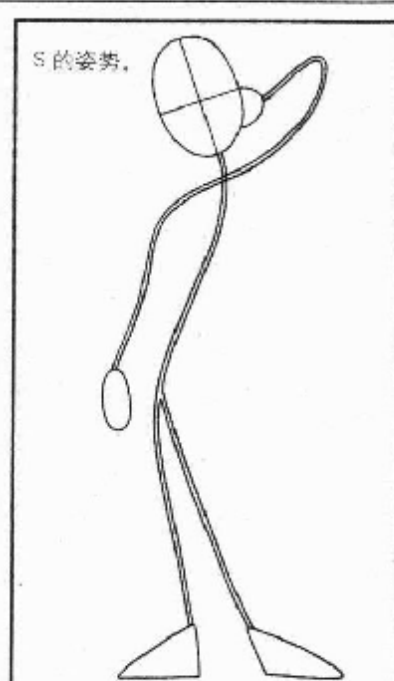
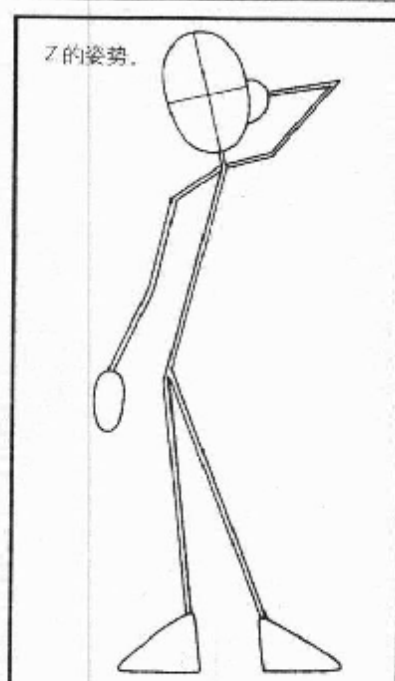
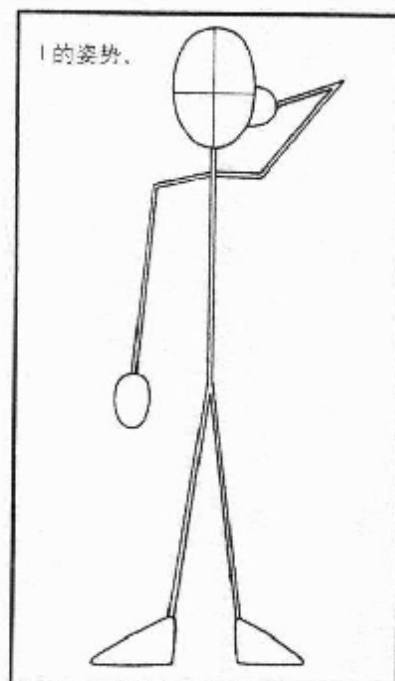
## S字型是重点

第二章已介绍过，"放轻松"与"紧张"有很大的不同。重点就在脊椎的弯曲方向。人的身体比想像中还要柔软许多，虽说有时会被筋脉及衣服遮掩住，但从脖子到腰部的线条比众手腕到脚部的线条还要复杂许多，要特别注意。

看起来像是每个人都会画的动作，但若设计不良，没有表达好的话很容易就毁了一张图，所以其实这样的图才是最难的。

即使将背部挺直也不是呈直线状态。但若想要美观而将肚子紧缩，而背部弯曲看来反而有点奇怪。

不只是脊椎部分，手腕及脚部的部分也不是全都弯曲的。在伸直的骨头处，因上头覆盖着肌肉及脂肪，轮廓方面要有弯度。

## S字型是重点

跑步及走路时，因重心移动，不只是腿部在变化，上半身也会变化。最重要的是确定放重量的脚部位置！不管脊椎骨怎么弯曲，若没将重心捉住，一定会失去平衡感。

**✻ 一定要记住！**

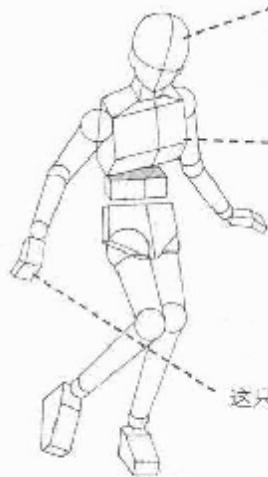
鼻线的正下方便是重心所在。
脸部的幅度是左右脚的幅度。

### 简单人形，基本动作

在画画前，先用这种简单的方式画一次。调整一下大而化之的动作，便能画出如Z的姿态，渐渐地也能画出S字型的姿势。

# 站姿时的各种动作

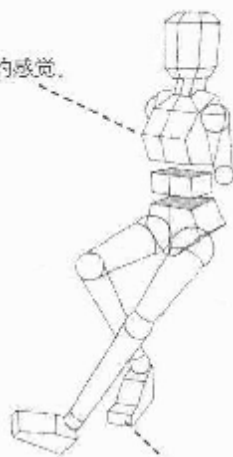
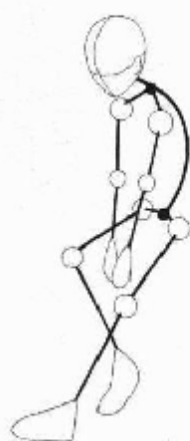
## 穿鞋：男孩子

站着穿鞋时，男孩子与女孩子不太一样，要注意哦!

## 站姿时的各种动作

穿鞋：女孩子
从上身的弯曲可发现，肩膀是呈下斜状态。
胸部的倾斜角度相当重要。
身体向旁边倾斜有点向前。
膝盖往内弯。
手背向上。
穿右鞋用右手。
动作部分只画出2，3条线，用流线表现动作。
因往下看，所以能看到头顶部分。
头部与上半身相反，呈现S字型的姿势。
重心在这只脚上。
因单脚站的关系，这只手要保持平衡。
这是将距离拉得太远的情况。
这只手向后弯。

# 站姿时的各种动作

## 等待的动作

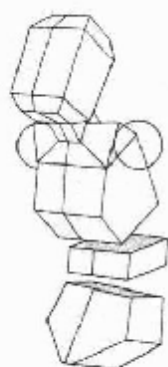
呆等的样子，似乎在说着“怎么还不快来啊”。
用绘画来表现出这种感觉。

## 站姿时的各种动作

### 用动作来表现感情

边想着人物的台词边画会更好。

#### 嗨！

无聊的样子。将身体倚靠某处，视线也显得有些空洞。

眼镜挂在耳上不要弯曲。

这里的褶痕较大，将重量向后放的感觉。

#### 都过了约定的时间了

画上手表更有女孩子的感觉。

**P 重点**

在头部的中心线上画出凹陷感，若不这样画便显不出头发的厚度。

还是可以看到眼镜。

**P 重点**

从下巴到耳朵的线条稍微离开一点

#### 还没来啊？

一直没有等到人的样子。

不要与背部的线靠太近。

这边的手也向前，像是以两手拿着皮包的感觉。

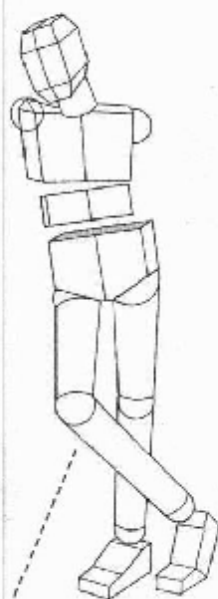
将一部分胸部的线遮住。

# 站姿时的各种动作

## 在电车内，1 上班族

太疲倦无法站直的样子。

## 站姿时的各种动作

### 年轻人

**年轻人疲倦的站姿**

1 弯腰而且要斜斜的。
2 将重量倚靠在左右的任一边，不像平时的样子。
3 样子比上年纪的人看起来要好看点。

# 站姿时的各种动作

**敬礼!**

军队的特殊画面,和平时的样子不一样,服装及装扮有固定的形式,若不加以注意,很容易失败喔!

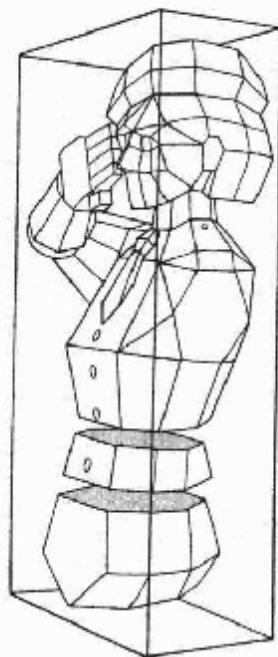
## 站姿时的各种动作

### 海军式

因船内空间较小，腋下要紧靠着身体，手腕不是直向前，而是向斜前伸出。

### 英军式

手腕张开，手掌向前。

从侧面看去可发现帽子不是呈水平的，要仔细观察戴帽子的样子。

不同的军队有不同的敬礼方式，这里举的海军型及英军型是最基本的，至少要先学会这两个。

# 站姿时的各种动作

## 唱歌时

用动作带动气氛，让读者感受到韵律感，这姿势在一般团体中也常见到。

跳舞姿势，手掌的位置大约在这里，只有手肘处摆动。

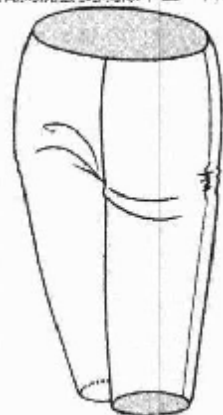
头部倾向旁边。

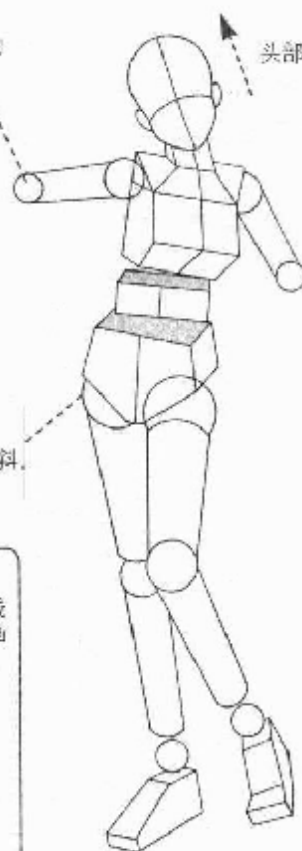
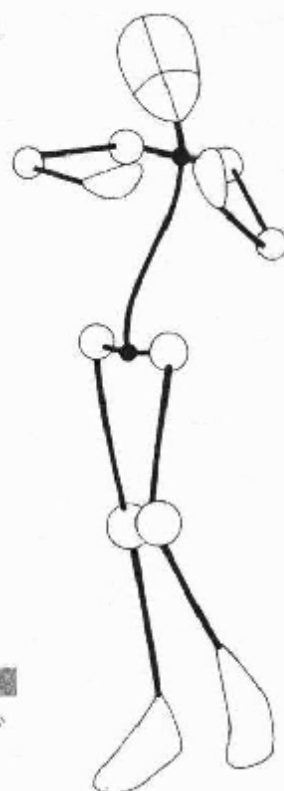
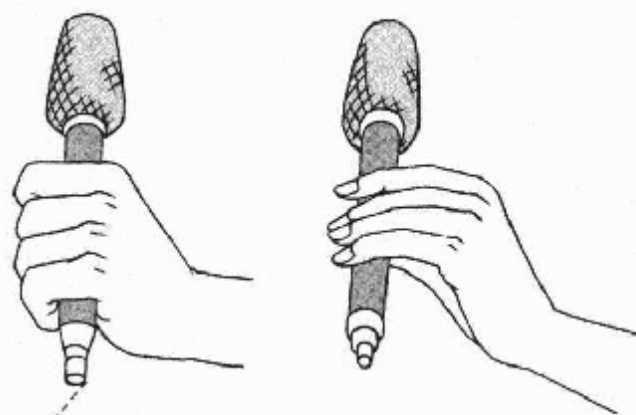
视线朝斜下方。若往前直看感觉会太硬。

向左边倾斜。

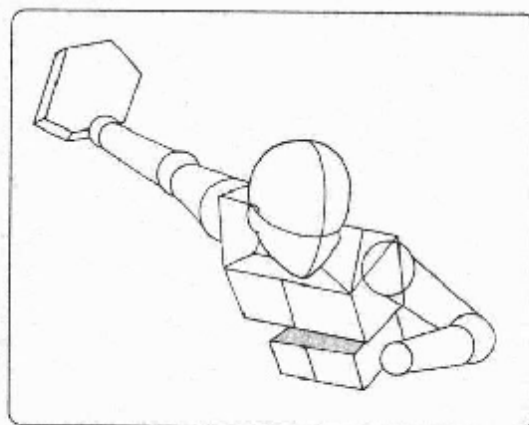
因单脚站的关系，身体呈S字型。

腿部圆柱的方向要注意！线条要画得像左图一样，若画相反就会变成像下图一样。

**P 重点**

上身倾斜的方向与重心的方向相反。

脚尖部分轻轻点地。

**P 重点** 握麦克风的手势要画清楚。

麦克风圆柱的部分，将手掌打开。

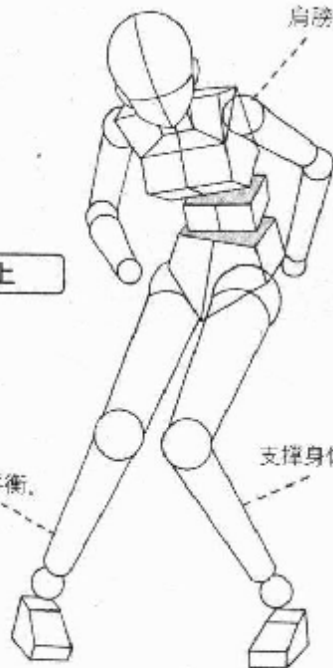
## 站姿时的各种动作

歌曲不同动作也会不同

# 站姿时的各种动作

## 穿牛仔裤时

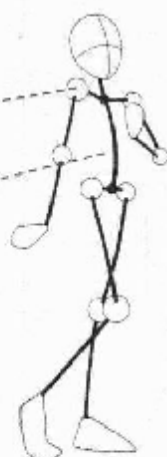
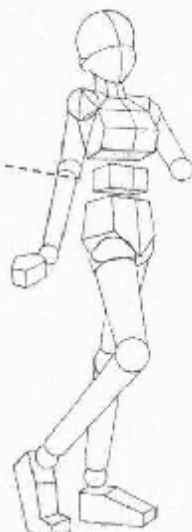
膝盖微向前，身体呈S字型，穿别的裤子时也是如此。

## 站姿时的各种动作

坐着穿时
坐着穿及站着穿时用力的地方到底哪里不一样要特别注意!
线条沿着这个圆柱的弯度走。
眼睛看着脚尖。
手臂紧靠着身体。
膝盖向内倾。
P 要点
有点朝旁边。
不用力时。
用力的脚尖朝向地面。
脚向外的幅度比身体还要宽。
这部分因用力，有点肌肉的感觉。
看不见脖子。
腋窝开始的线。
肩膀向上。
边站立边将裤子拉上
因向前倾，所以肚脐也向下。
膝盖紧靠才有女孩子的感觉。
这只脚维持平衡。
支撑身体的脚。

# 站姿时的各种动作

**站在窗户前面时** 走在街上看到一面玻璃，突然想要整理一下仪容，此时的眼睛要画得特别有神。

## 站姿时的各种动作

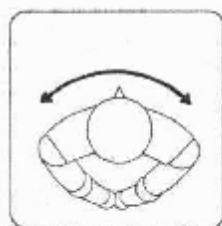
头微向后，可看到的部分。
手臂也向后。
将捉着裙子的手向后弯效果会更好。
捉住裙子的手要画仔细。
脚一半接触地面，只有脚尖着地。
这边的肩膀微向上。
脊椎向后仰。
嗯——不错喔！
两边膝盖向着前进方向。
可看见侧面的腹部。
向上点也可以，重心在这只脚上。
背影
脸部朝着前方。
这里有细纹。
只能看见这边的手臂。
这边膝盖以下的部分较长要注意。
这点位于下巴正下方。

# 站姿时的各种动作

## 穿围裙时

让心爱的他看看自己穿上围裙时的样子！而女服务生或让别人看自己穿上新衣的样子时都会用到的姿势。多几个动作会更可爱！

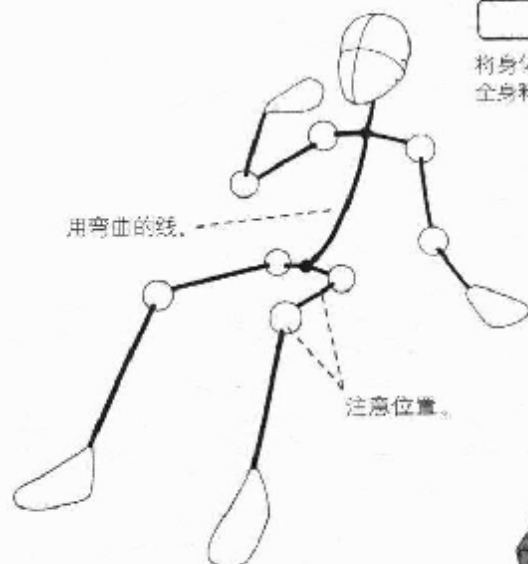
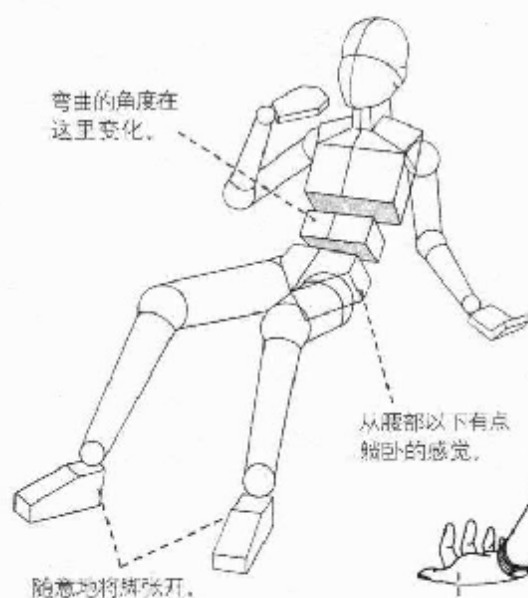
**P 重点**

因为不是突然停止，所以脚根部分会更高些。

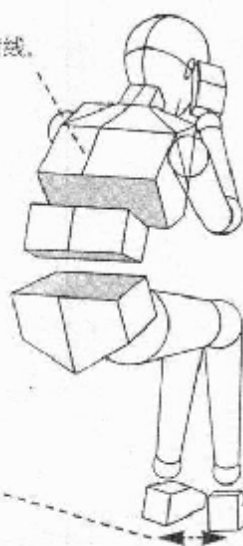
## 站姿时的各种动作

嘿！
将上扬的肩膀稍强
调一下更好。
胸部往前，画出胸部
挺出点。
这只手臂紧靠
着身体。
因肩膀向后，所以在胸部的地
方别忘了画上几条线。
因身体向上的关系，别忘了
要将腰带往上画。
两脚紧靠拢。
因用力有点向后
弯的膝盖。
不错吧！
看着对方。
肩膀向上。
微向上的下巴有点
骄傲的感觉。
只有颈部有线条。
将手背放在骨盆上会
比放在腰部要自然。
要注意各个方块
的方向。
身体没有太大的扭转
幅度，侧面看去是均
等的。
将一条腿向前画的设
计方式不错喔！

# 坐姿的各种动作

## 夏天及冬天

酷暑及严寒，像这样不同的天气，坐姿也会跟着大大地改变喔。

## 坐姿的各种动作

**好冷啊！**

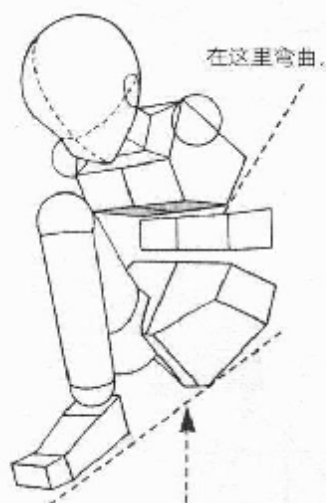
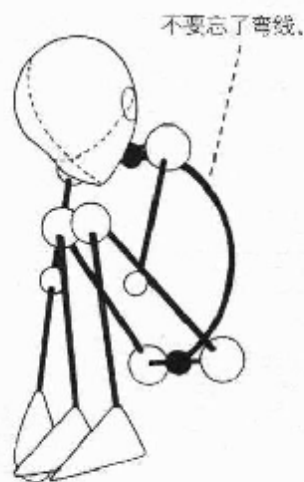
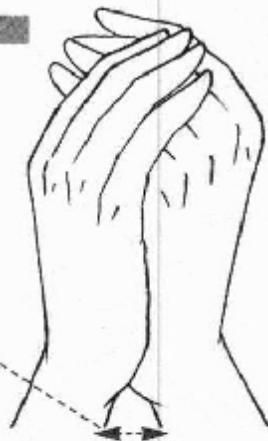
和夏天时的感觉正好相反，身体各个部分紧缩在一起，朝身体中心集中的感觉。

# 坐姿的各种动作

**冷得受不了！**

在冬夜里躲到棉被中的样子，因生病忽冷忽热时也可用这样的方式表现。

## 坐姿的各种动作

### 坐着紧抱时

坐在地上时腿部的弯曲变缓，紧缩的集中点也从肚子移到地面。

# 坐姿的各种动作

## 用右手写东西的人

虽说是写东西，但会随着心境的不同，样子也会不同。
只用上半身来表达不同的情况吧！

### 认真

1. 视线看着要写的东西。
2. 握住铅笔的手要用力。
3. 左手压住纸。

### 烦恼时

1. 左手乱动。
2. 右手握笔也较松。

### 喔！

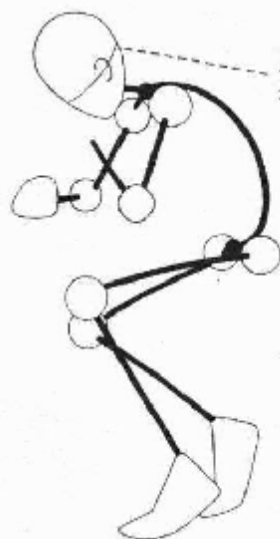
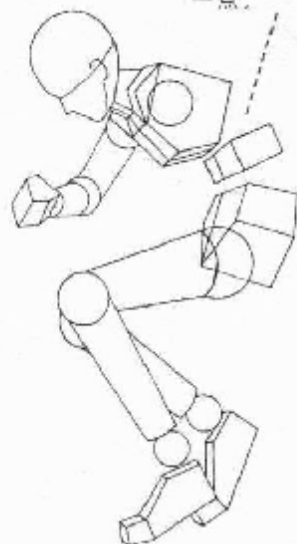
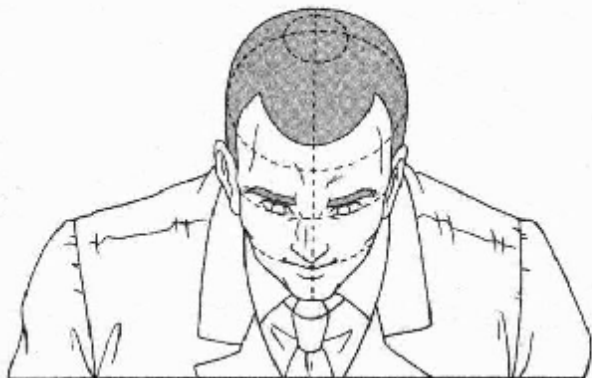
1. 视线朝向纸张的前方或是空中。
2. 用手撑住脸。
3. 握住笔的手要放松。

### 嗯！

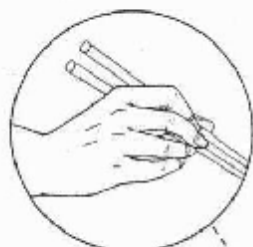
1. 左手放在脸上的某处。
2. 视线朝上方看。
3. 无意识地将铅笔紧握。

## 坐姿的各种动作

**沉醉时**

写信的时候，肩膀以上的力量及神经都集中在一起，其他部分就像无力时一样放轻松。

# 坐姿的各种动作

## 吃饭时

拿碗的那只手的动作、移动的方向及脖子和肩膀的动作是重点。

画得好不好看手就知道。

## 坐姿的各种动作

### 夹菜时

视线比筷子远。

因位置关系要画大点。

手肘向外。

这个方块有点向后弯。

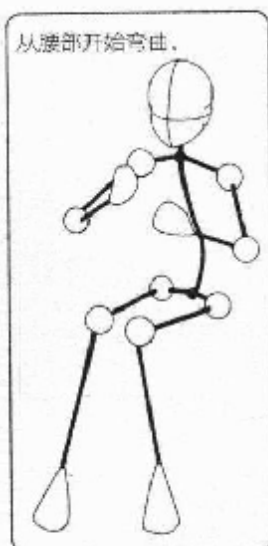
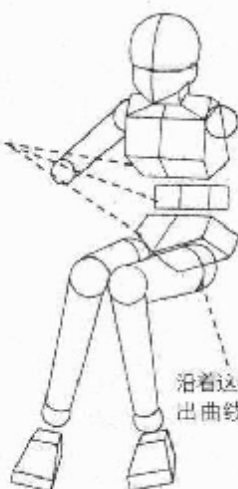
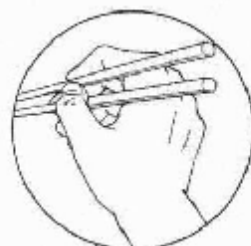
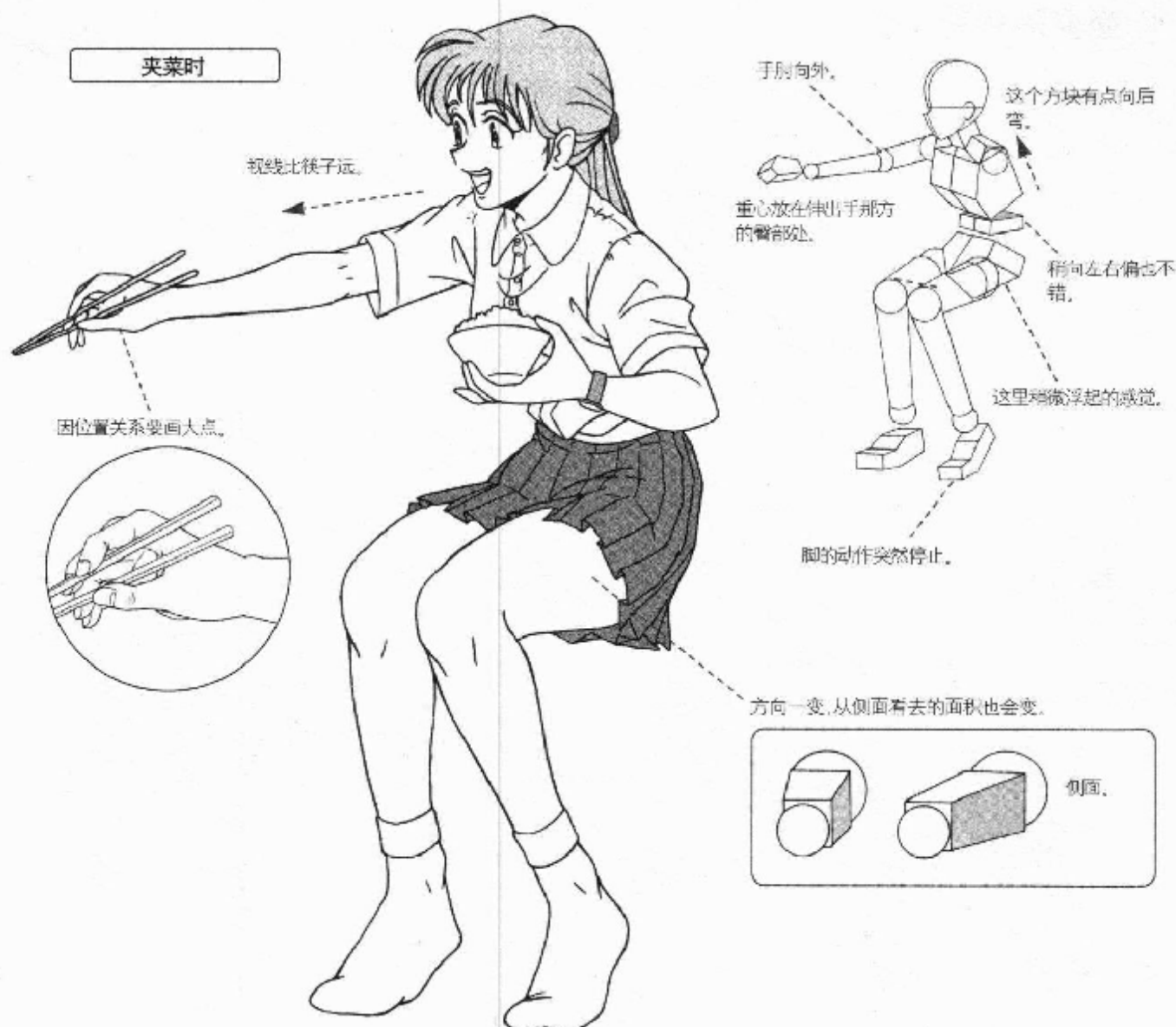
重心放在伸出手那方的臀部处。

稍向左右偏也不错。

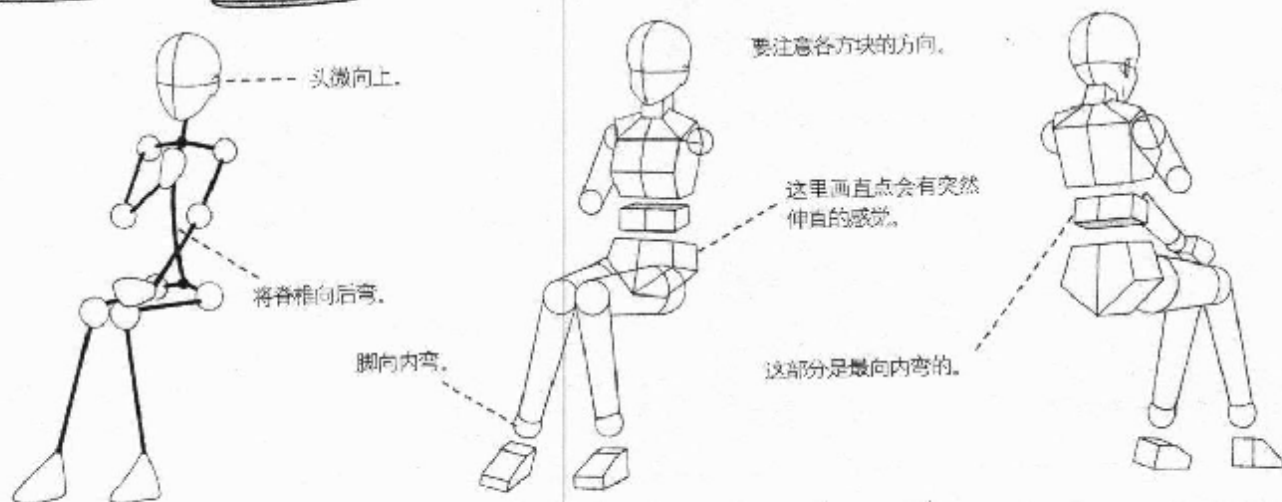
这里稍微浮起的感觉。

脚的动作突然停止。

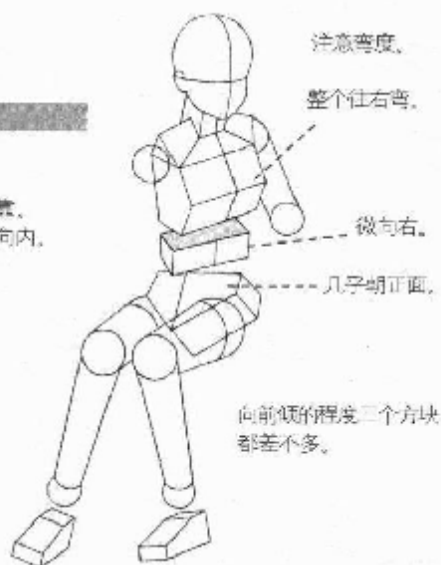
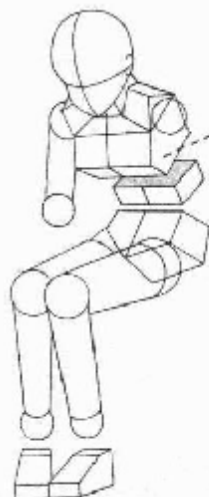
方向一变，从侧面看去的面积也会变。

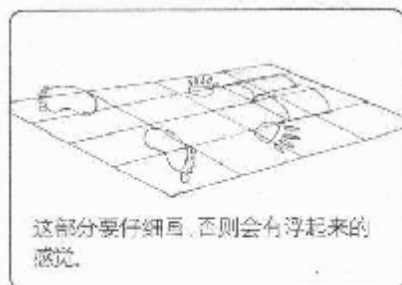
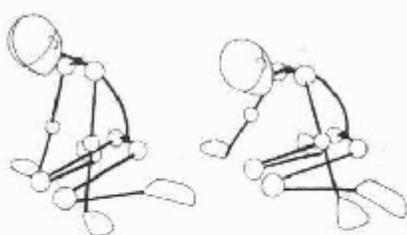
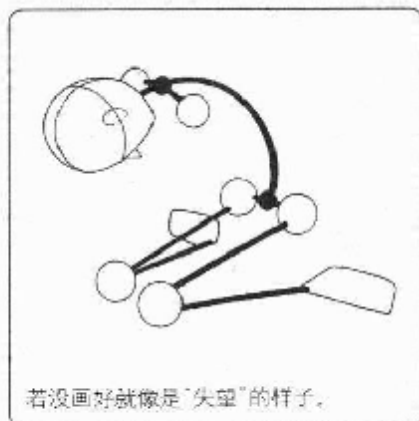
侧面。

# 坐姿的各种动作

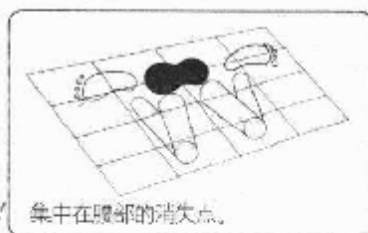
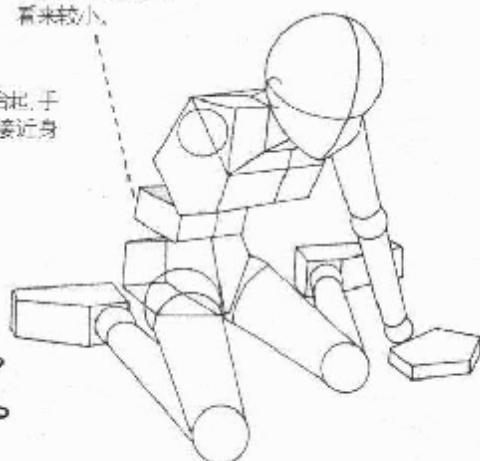
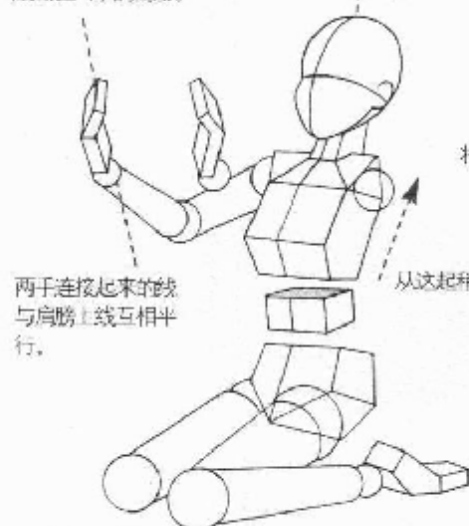
## 等待的样子

在病房前或考场前等待的样子，不安又略带兴奋的表情。

## 坐姿的各种动作

**羞涩**

做完身体检查后,将衣服扣子扣上的样子,要仔细画出带点羞涩的感觉。

## 坐姿的各种动作

看杂志时
为了要支撑身体，背部的线条比平时要突出许多，胸部几乎完全朝向地面。
看报纸时，两手拿着报纸也可以。
脊椎的骨头向上要画仔细。
肩膀遮住脖子了。
嗯！嗯！
这部分要仔细画，否则会有浮起来的感觉。
脚底不用靠着臀部。
看不见脖子了。
配合着手的方向，肘部朝向大腿方向。
因注意某事将头压低。
胸部的方向是朝正下方。
这里的弯度大。
翻书的时候。
臀部有点躺平的感觉。
手指要张开。
要注意手放在地面的位置，因手肘伸直的关系，所以身体越向前，肘臂越要向两旁伸。
若没画好就像是"失望"的样子。

## 坐姿的各种动作

咦?
看到自己感兴趣的报道，在一瞬间将手部动作停止的样子。
看得见头发的旋涡。
从对面看的脚部位置。
集中在腰部的消失点。
因胸部向前，肚子看来较小。
因上身有点抬起，手的位置也较接近身体。
只有一只脚与大腿重叠。
身体相当靠近杂志。
不会吧!
看到不可思议的事，不自觉地将杂志拿起，视线没有离开书本。
将肩膀张开时，书本的角度与肩膀的方块角度几乎是一样的。
TOKIO
7
视线比头抬起的角度要低一点。
注意这只手的高度。
将手掌抬起，紧握住的感觉。
肘子有点向后。
手肘稍微弯曲。
两手连接起来的线与肩膀上线互相平行。
从这起稍往后弯。

# 坐姿的各种动作

## 好累啊！

过度紧张后突然放松的感觉，身体的各部分没有一定的姿势，完全放轻松就对了。

## 呼！

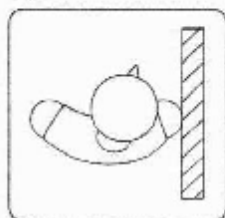
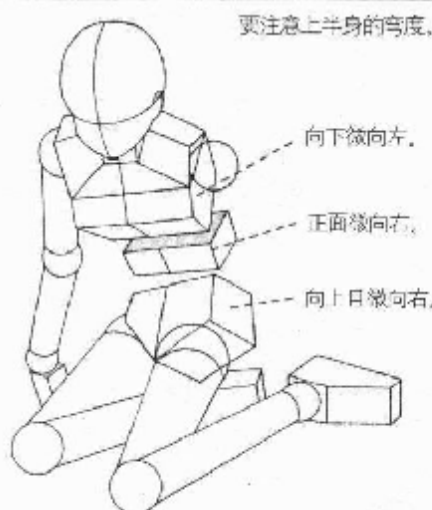
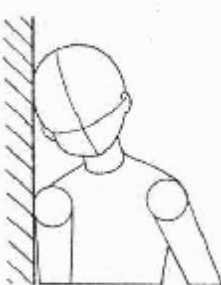
对手及内腿的方向，弯曲的方向没有规则。

## 难度高的姿势

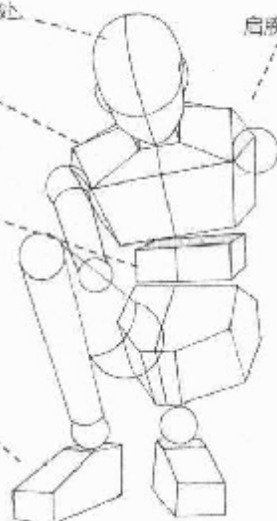
和用力坐下的感觉不一样，膝盖不是紧靠在地上，但也不是将膝盖立起来或悬空的感觉，先仔细观察简单人形的模样后再画。

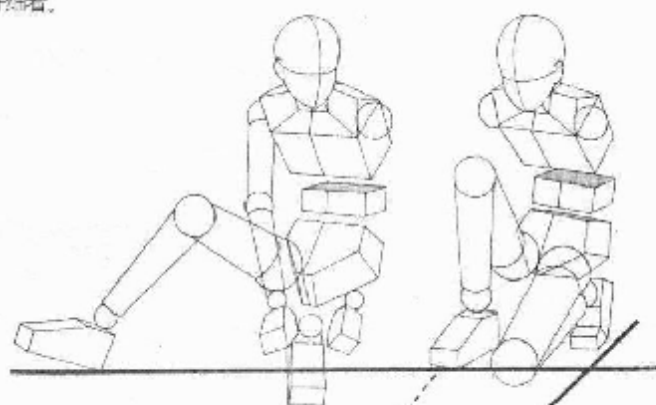
## 坐姿的各种动作

### 非常难过

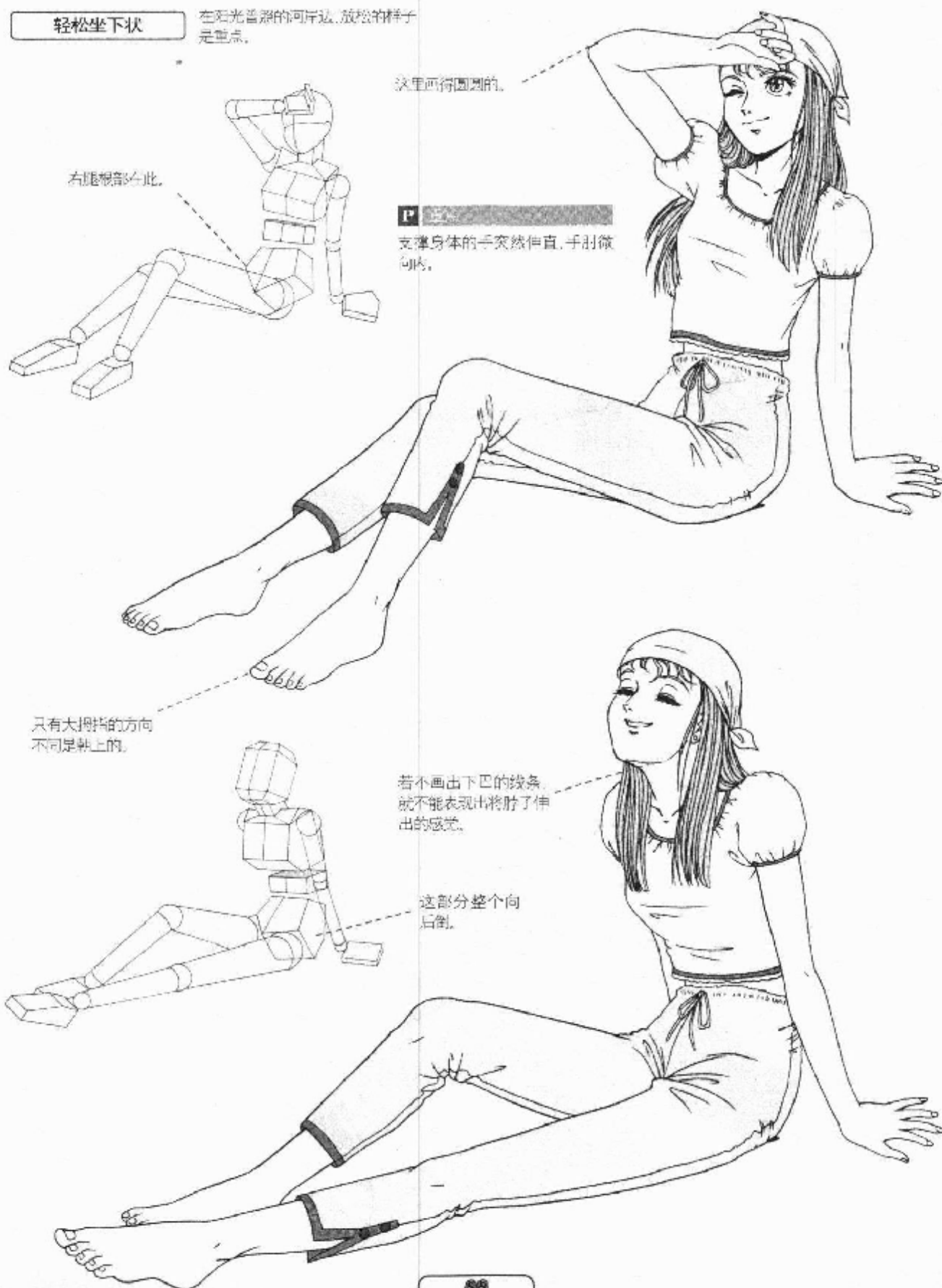
说不出话来的悲痛无力状，靠着墙壁，把手放在地面撑着身体，用些小动作表现孤独感。

# 坐姿的各种动作

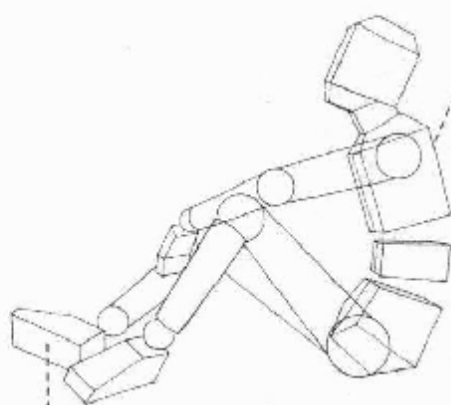
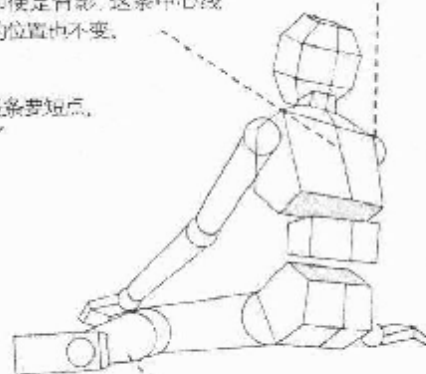
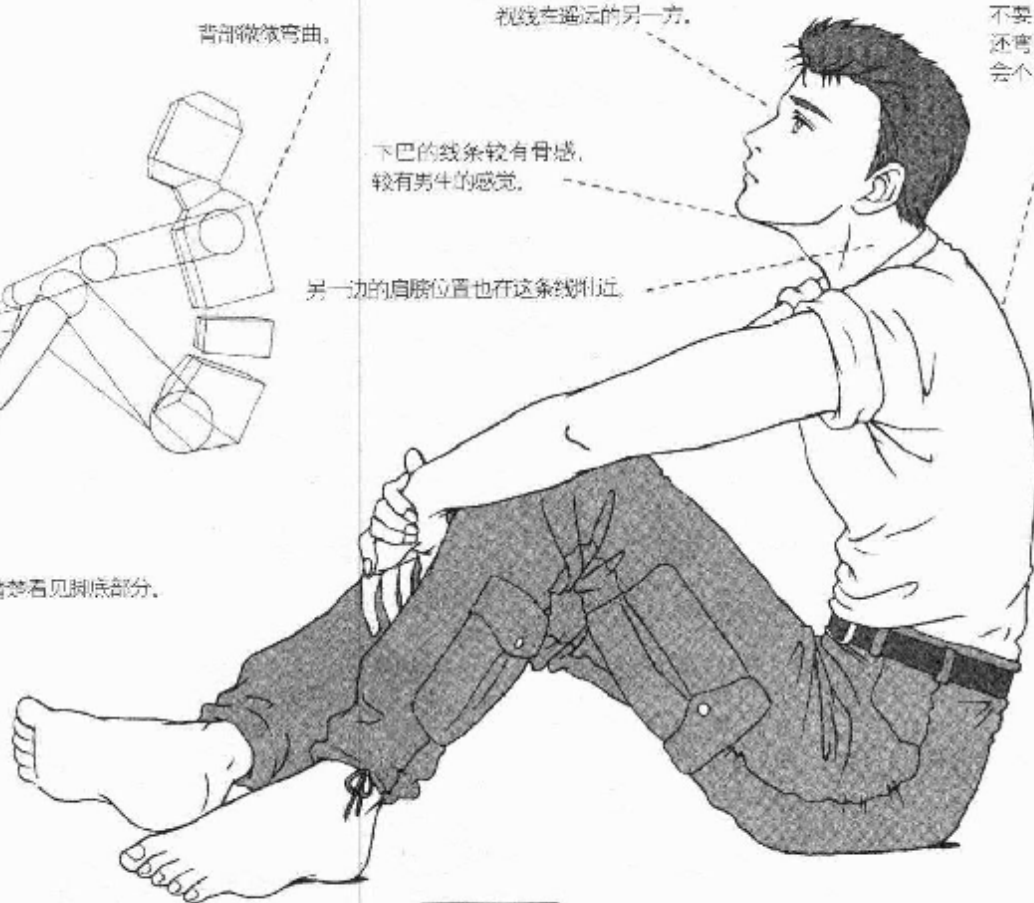
## 穿鞋时

穿鞋时要坐正，这是早上常看到的景象。

## 坐姿的各种动作

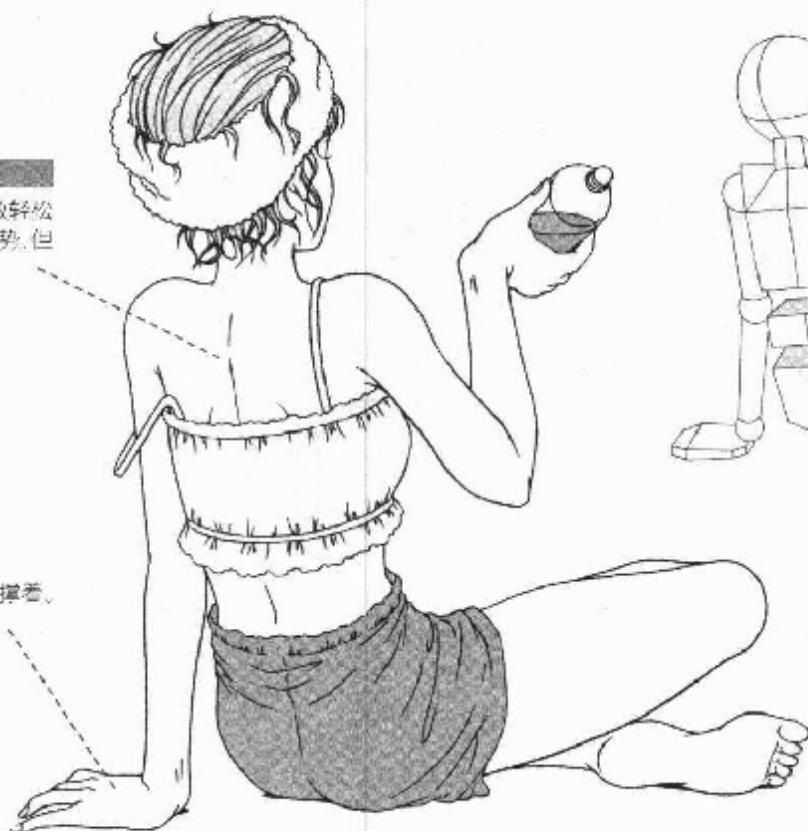
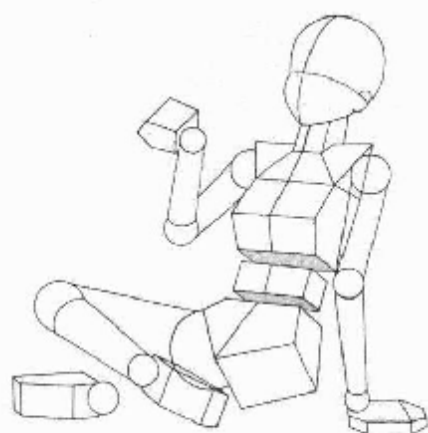
### 打结时的样子

# 坐姿的各种动作

## 轻松坐下状

在阳光普照的河岸边，放松的样子是重点。

## 坐姿的各种动作

几乎看不到手臂接连处。
线条要画短点。
即使是背影，这条中心线
的位置也不变。
线条要短点。
要点
在腋下可以看见突出的胸
部。
这只脚的位置要注意。
能稍微看见背部的骨头更可爱。
接触地面的部分是平的。
背部微微弯曲。
视线在遥远的另一方。
不要画得比这
还弯曲，否则
会不自然。
下巴的线条较有骨感，
较有男生的感觉。
另一边的肩膀位置也在这条线附近。
将膝盖张开可清楚看见脚底部分。

# 坐姿的各种动作

## 女孩子坐姿

放松的样子不要将两腿靠得太紧是可爱画法的重点。

## 坐姿的各种动作

与放松的样子相反，表现出用力的姿势，手肘及膝盖要画得尖尖的。

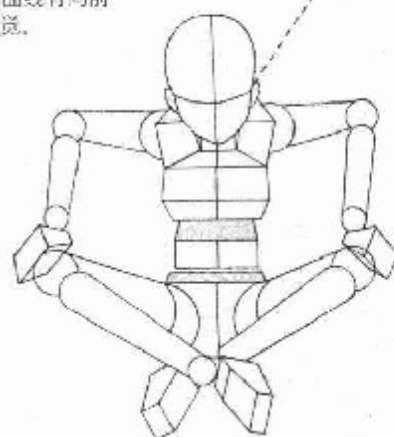
将手臂张开，双手放在膝盖上，全身都提起劲的感觉。

肩膀用力，脸看着前方，所以看不到脖子。

手肘与肩膀差不多高。

头向前倾。

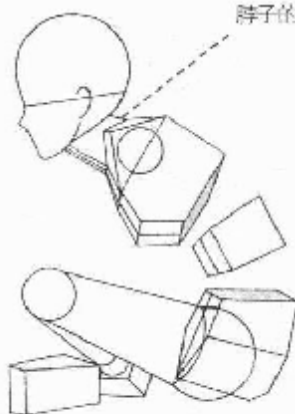
向下的曲线有向前倾的感觉。

肘腕处画出骨感，更充分表达出心里的感觉。

这个姿势像是在"看电视"，"忍耐着不喝啤酒"或"忍耐着酷暑"的样子。

用力向前倾的姿势，别忘了在脊椎上画上曲线。

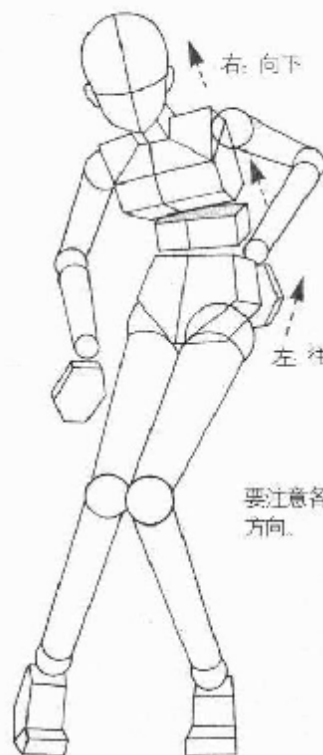
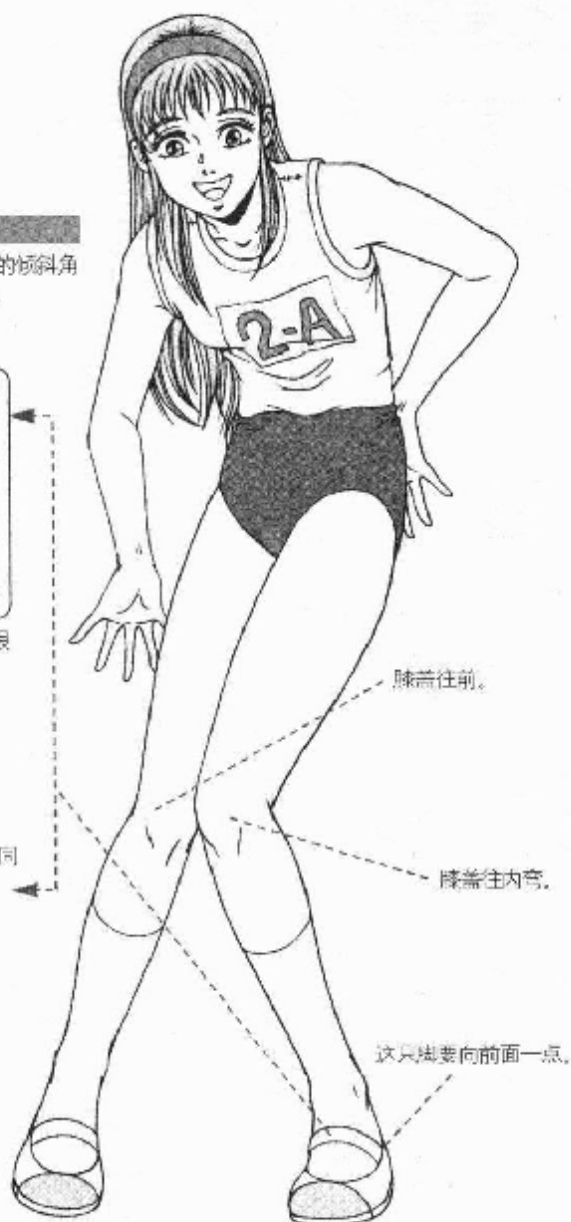
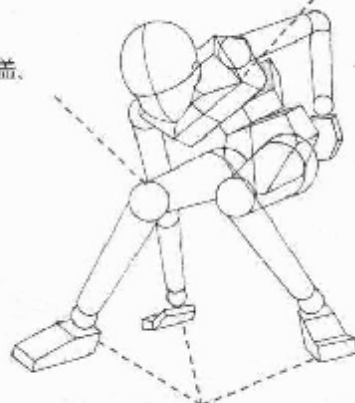
除了姿势外，在小东西上也要花点心思。

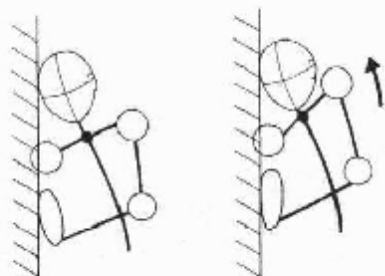
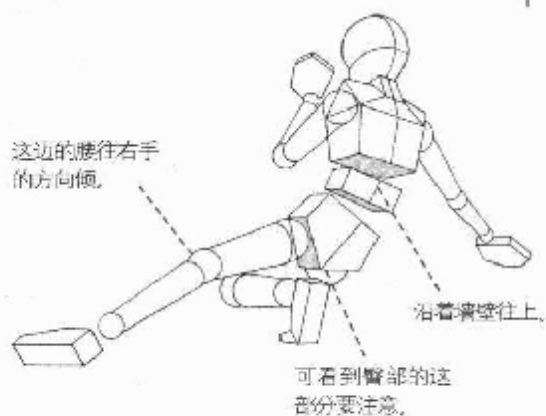
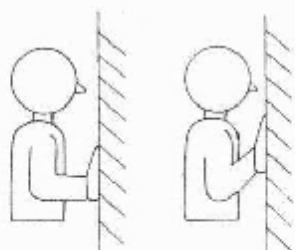
脖子的角度要配合身体。

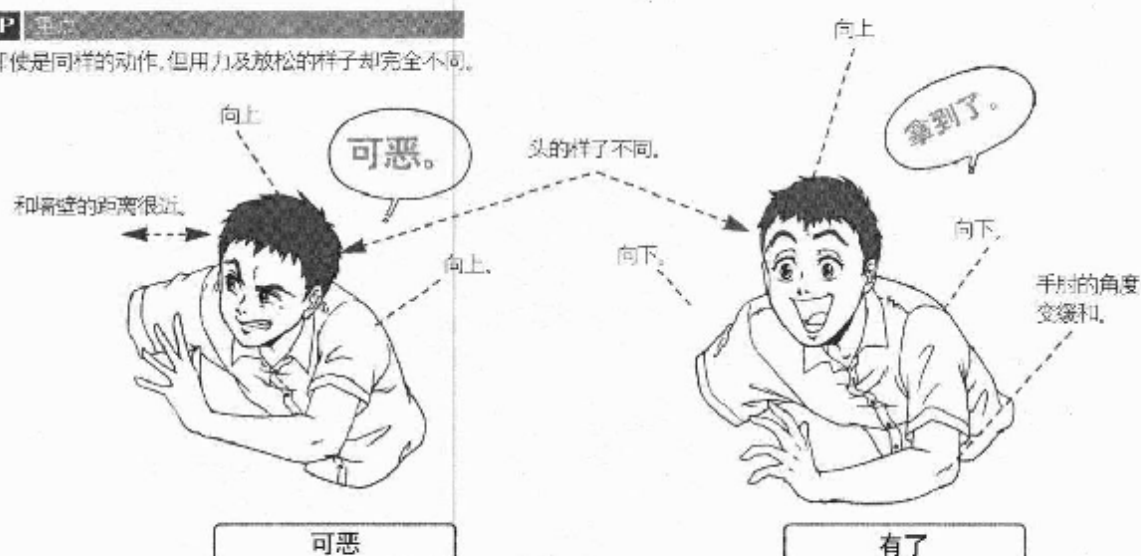
将这条线画上更有立体感。

# 坐姿的各种动作

**运动型坐姿**

女孩子常用两手抱住膝盖，男孩子的话，手会放得更靠下面而且将膝盖张得很开。

坐姿的各种动作
嘿哟
从坐姿到站起来的一连串动作。
弯曲的姿势。
右：向下
左：往后收。
要注意各个方块的方向。
腰部及肩膀的倾斜角度是相反的。
不要将脚尖向外。
若将脚根向内就显得很奇怪。
膝盖往前。
两只脚的弯度若相同就不自然了喔。
膝盖往内弯。
这只脚要向前面一点。
脸向上。
看不到脖子。
上身整个向前倾，支撑住身体的肩膀向下。
重心的移动位置是从臀部到支撑的手及两脚再到膝盖。
这个方块有很大的弯度。
靠近膝盖。
注意手的方向。
用手脚的这三点支撑住身体。

# 坐姿的各种动作

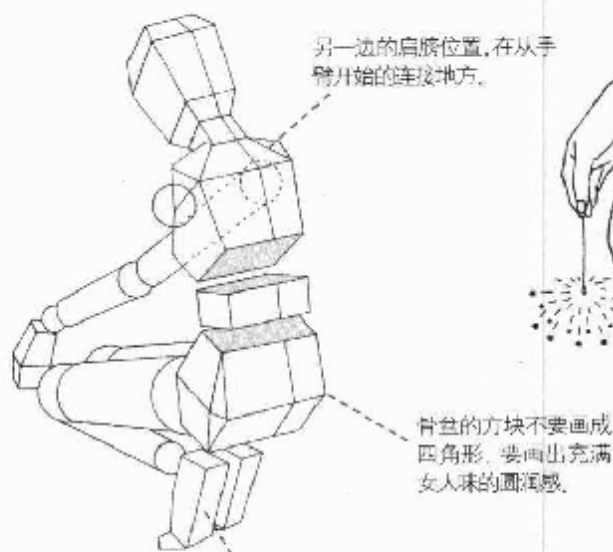
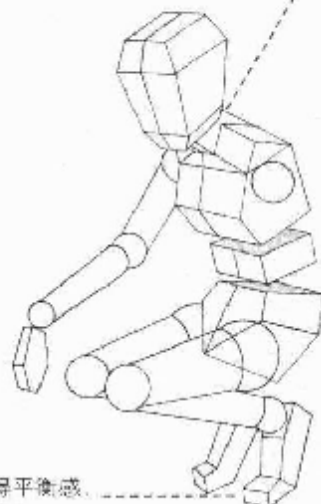
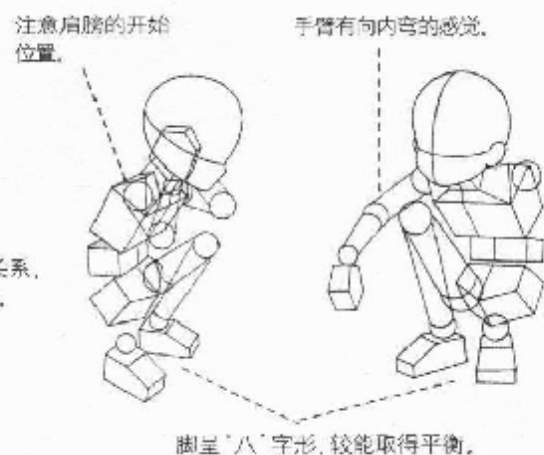
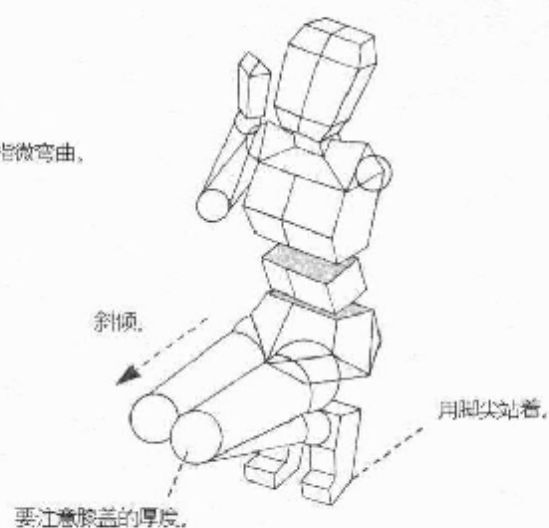
取缝隙中的东西时
将力量向一方集中的姿势，若想画被重物压到的样子，只要改变一下右手的画法就行了。
P
将右手伸出时，左手的肩膀会往上抬。
头与肩膀的角度尽可能地小。
比肩膀的宽度还要宽，有将脚踏出的感觉。
嗯，拿不到
因动作大，这里的线条呈放射状。
这只脚向外伸出，小腿的部分向上。
手指张开用力贴着墙壁。
不只向左右张开，前后也要注意。
这边的腰往右手的方向倾。
还剩一点
上半身会接近臀部，且尽可能地向左弯。
沿着墙壁往上。
可看到臀部的这部分要注意。
P
手与墙壁垂直时，是最能将力量使出的姿势。所以想画出用力的样子，最好还是画垂直的会较好。
这边腋下有许多线条。

## 坐姿的各种动作

怎么可能拿不到
这是个大动作的构图，当手握住时会和头一样大比较好。
脖子弯曲。
肩膀这地方看起来宽宽的。
此处几乎贴地。
大拇指及手肘的关系。
手肘要往下。
手指整个张开用力。
因往另一边伸直所以比较短。
手臂与平时不同，越往肩膀的地方会越细。
这部分因支撑着臀部的重量，所以能看见另一边。
P
即使是同样的动作，但用力及放松的样子却完全不同。
向上
可恶。
头的样子不同。
和墙壁的距离很近。
向上。
向上
拿到了。
向下。
向下。
手肘的角度变缓和。
可恶
有了

# 坐姿的各种动作

## 蹲着点烟火

领子及袖口要画宽一点，而肩膀及腰带要画得窄一点。

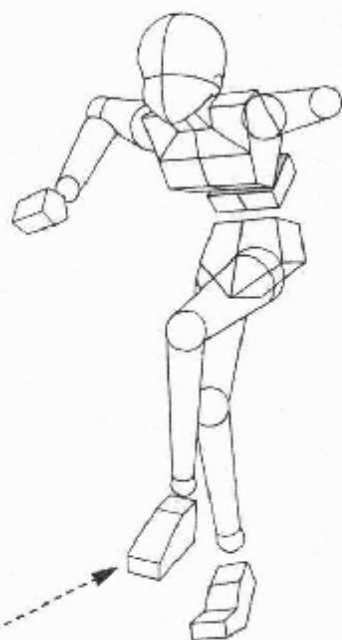
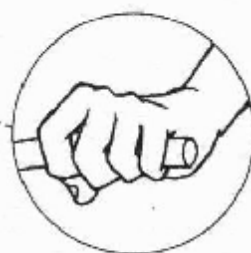
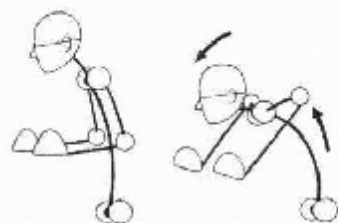
## 坐姿的各种动作

能看到部分肩膀。
手指微弯曲。
斜倾。
用脚尖站着。
要注意膝盖的厚度。
表现膝盖厚度的线条。
注意肩膀的开始位置。
手臂有向内弯的感觉。
因为是和服的关系，袖口要垂到臀部。
脚底离开木屐。
脚呈"八"字形，较能取得平衡。
手脚比女孩子要大一点。
画出稍微夸张的感觉也不错。
小腿的线条比大腿还要突出来一点。
蹲在地上时，脚底整个贴着地面。

# 坐姿的各种动作

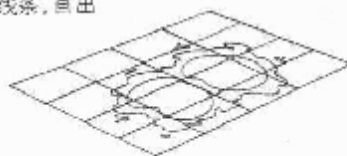
### 骑脚踏车时

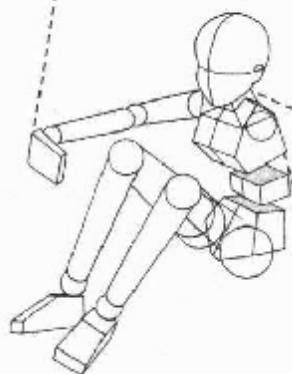
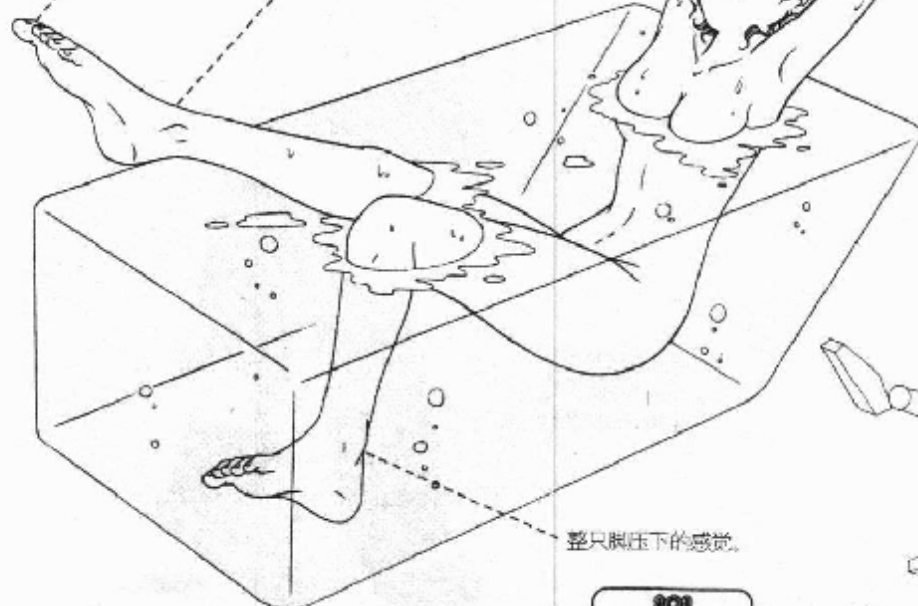
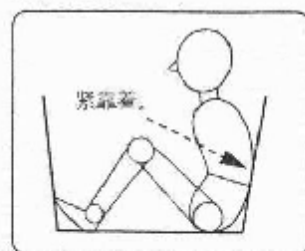
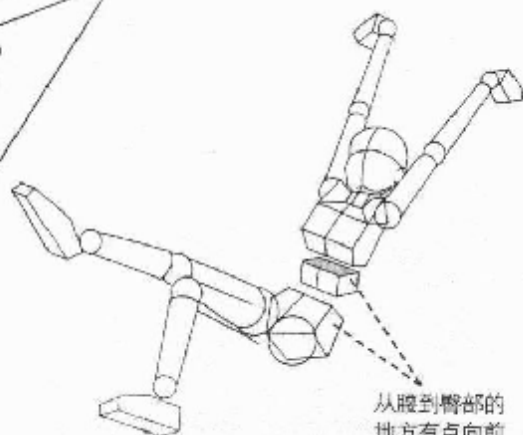
重心若不放在身体上面，便无法骑脚踏车。随着脚踏车的运动，手肘的弯曲方向及手的高度也会跟着改变。

# 坐姿的各种动作

GO！
要出发的瞬间，两个膝盖及后脚都要用力。
视线朝正前方。
头部有用力的感觉。
从侧面看去。
胸部在头的正下方。
越向前倾，肩膀越低，手肘会越高。
脚底用力地抬高。
脚尖的位置是最低的。
一定要记住哦
骑脚踏车时的膝盖及手肘的动作。
①
②
③

## 坐姿的各种动作

**洗澡或坐在浴缸里时**

姿势会随着洋式或和式的不同而改变，但唯一不变的是放松的感觉。

## 坐姿的各种动作

### 嗯！真舒服

# 坐姿的各种动作

## 高傲的坐姿

看起来像是相当轻松的坐法，但其实此人意识到某人在看他，所以要将细部画仔细，要清楚记住在哪些部分分开画。

**P 重点**

脸不要正面朝向对方。

**秘诀**

1. 手指、嘴巴、脚尖的地方画尖。
2. 视线朝向对方。
3. 倾斜角度越高越能表现高傲的样子。
4. 潇洒的坐姿，完全不在意笔挺的西装。

## 坐姿的各种动作

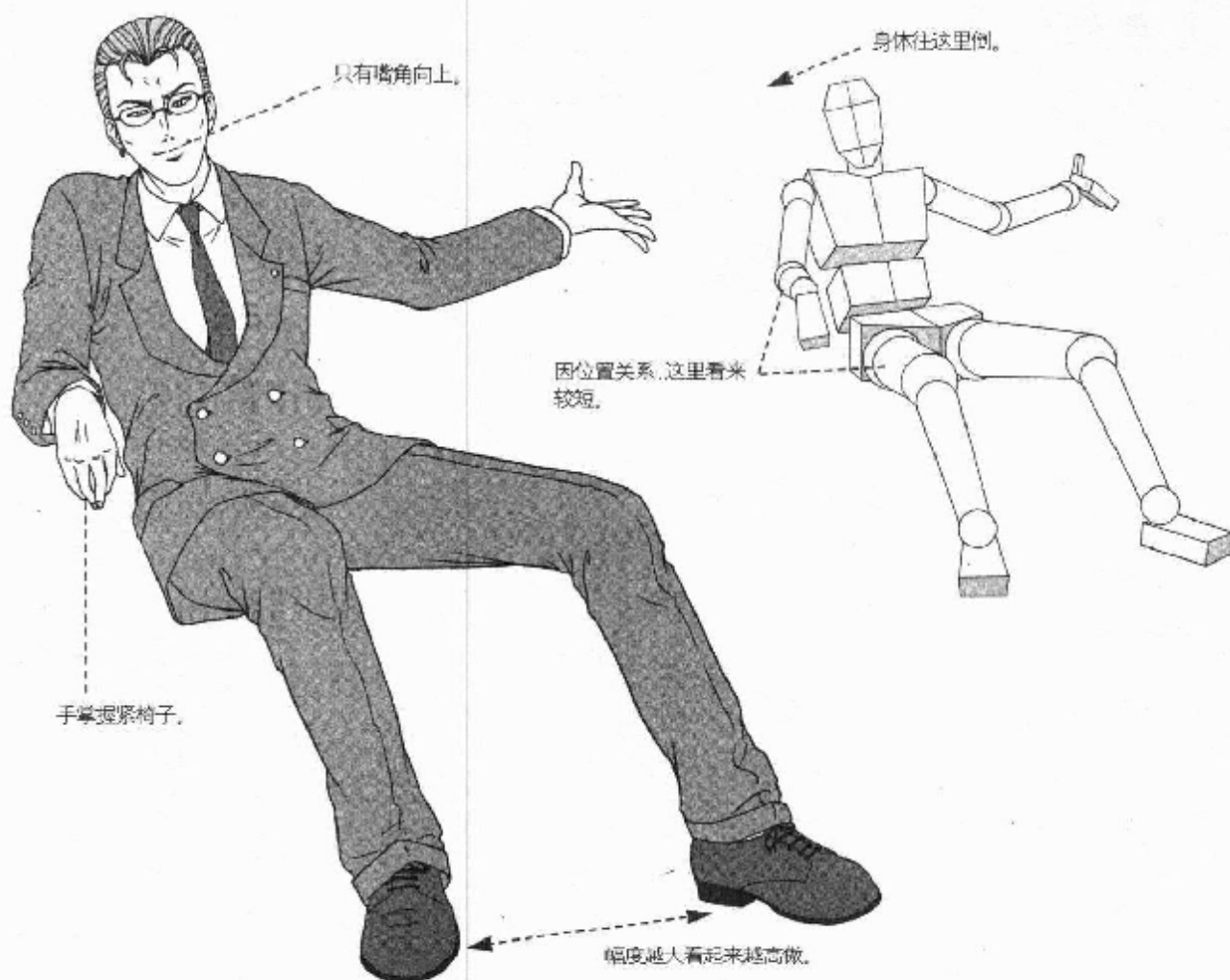
只有嘴角向上。

身体往这里倒。

因位置关系，这里看来较短。

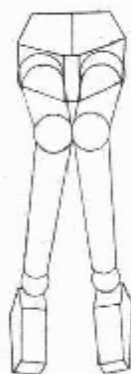
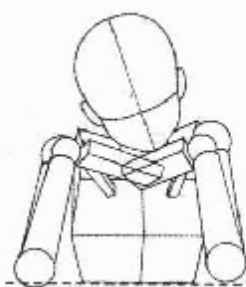
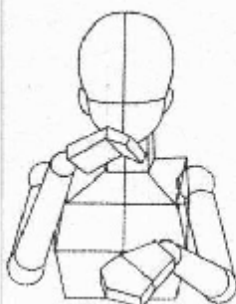
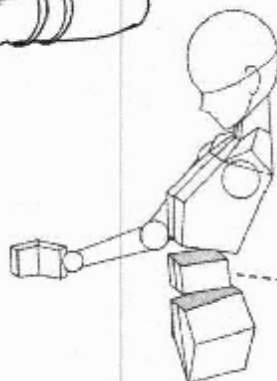
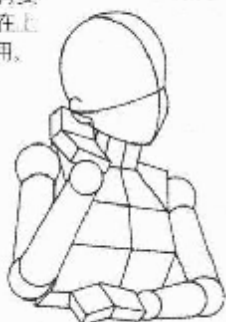
手掌握紧椅子。

幅度越大看起来越高傲。

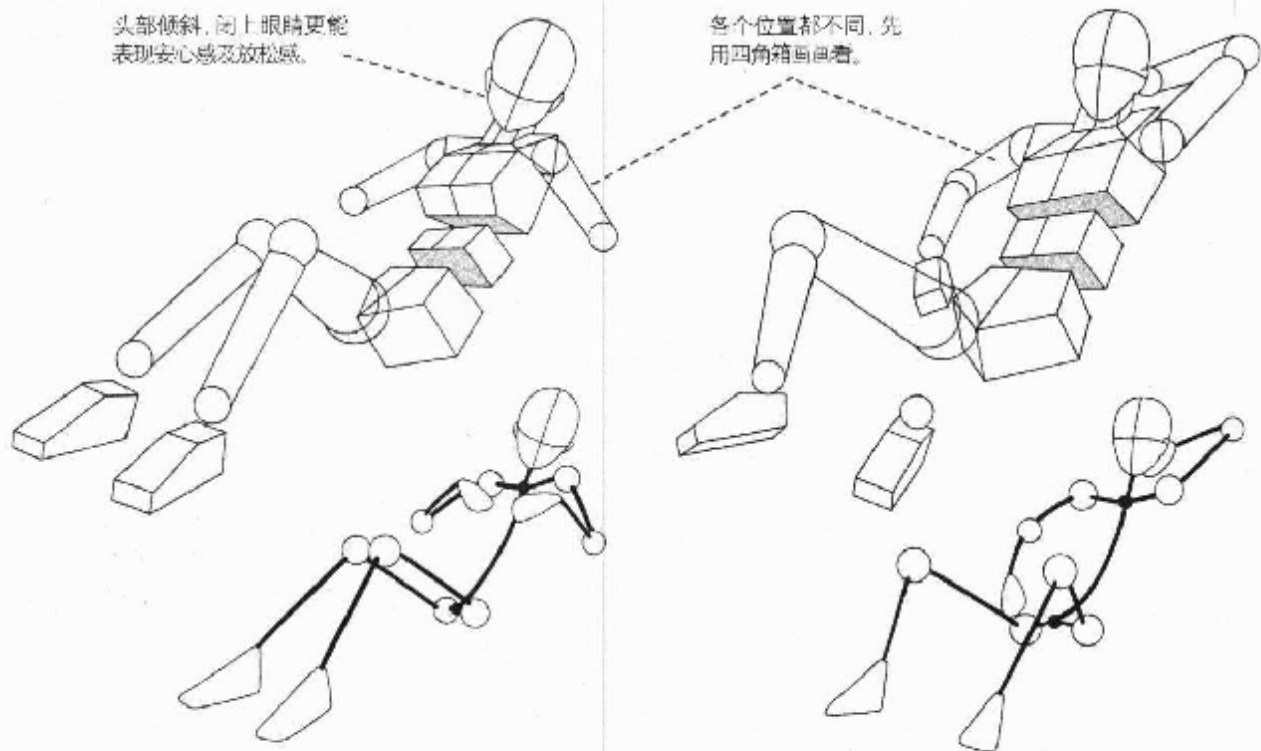
P 重点

要注意眼镜的位置，因为是挂在鼻子上，从侧面看去时要与脸部有些距离。

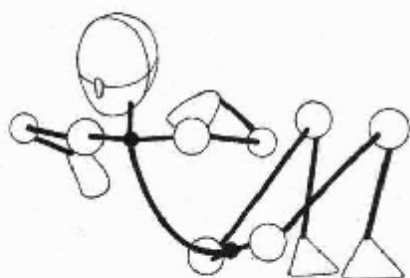
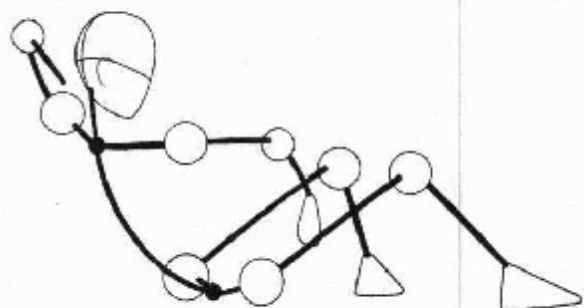
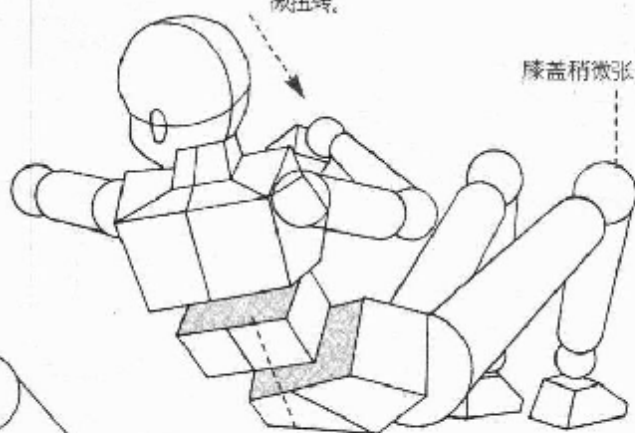
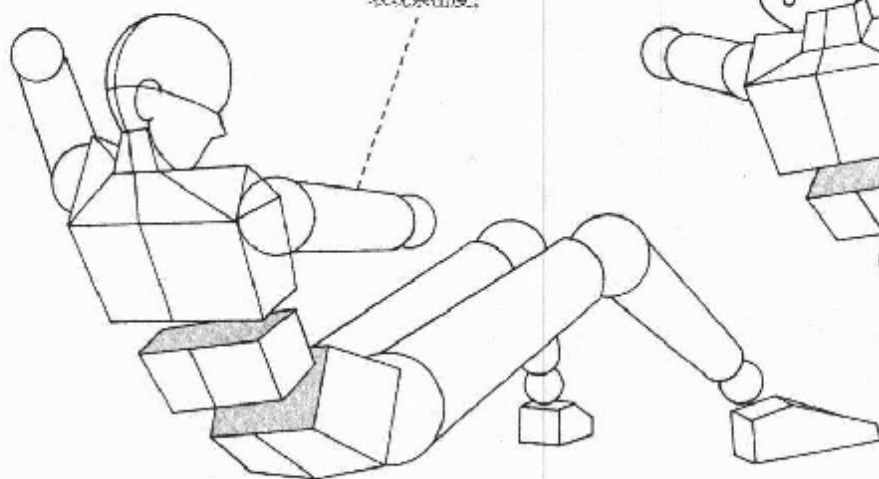
## 坐姿的各种动作

### 坐在吧台时

坐在吧台前思考某事的女性，稍微成熟的感觉，但脸蛋看起来很可爱。

坐姿的各种动作
脖子的倾斜方向与讲话对象相反。
视线朝着对方，眼睛有点向上吊的感觉。
好好喝喔！
不错吧！
两手交叉，
+
手放在下巴下面，
肩膀向上抬看不到脖子。
与左图比较，这张图较能看到脖子的部分。
从简单人形中便能看到这的圆形部分。
从这里开始分开。
两个手肘一样高。
不行。
注意耳环的位置，脸另一边的耳朵位置在这。
锁骨与肩膀起向上抬。
嗯！
这里的细部线条更能表现出柔和感。
胸部向上的感觉，在下方画上曲线会更好。
手臂环，在手臂变粗前，将它放在上头有缩紧的作用。
脊椎向外伸直，背部到腰部的曲线几乎呈S字型。

# 躺卧的各种动作

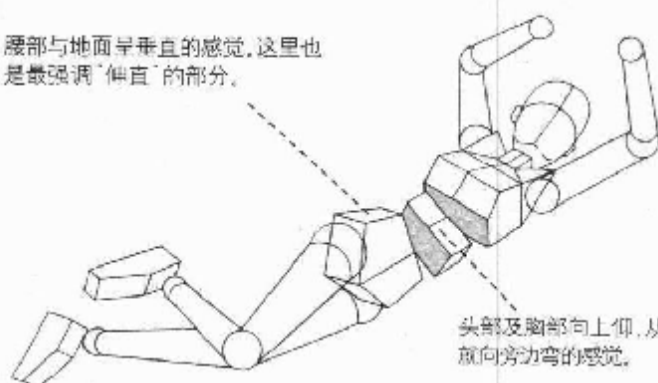
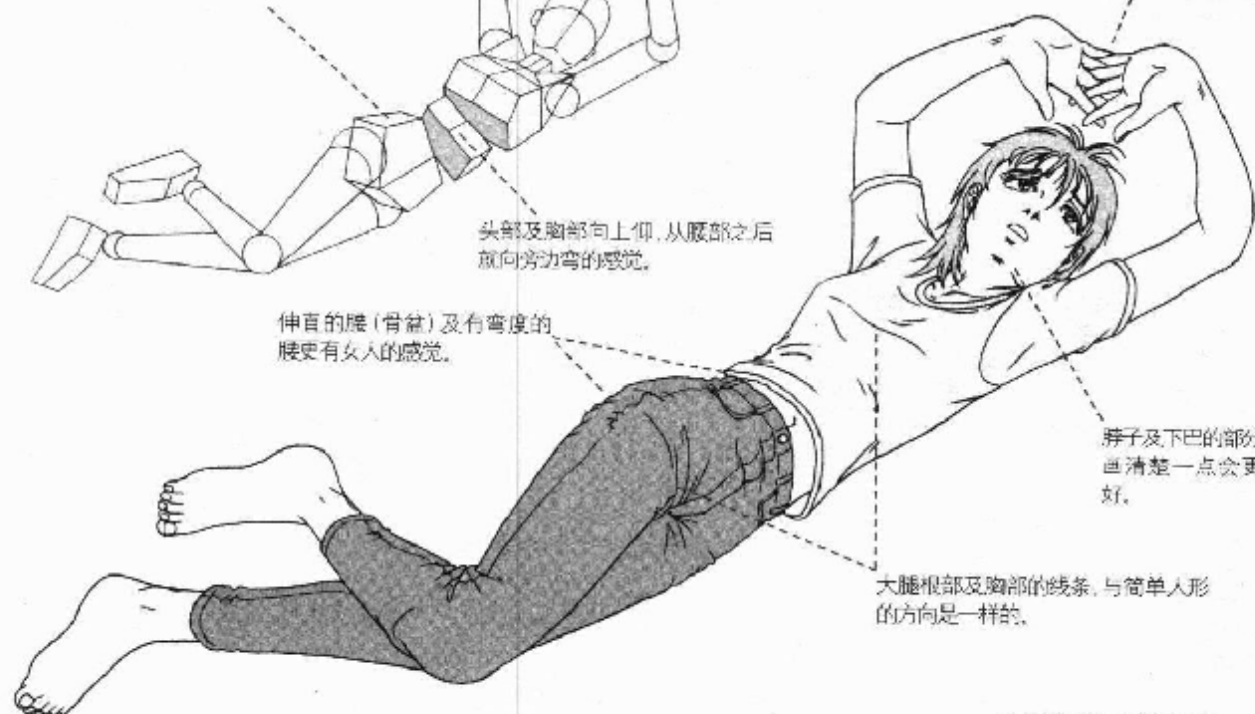
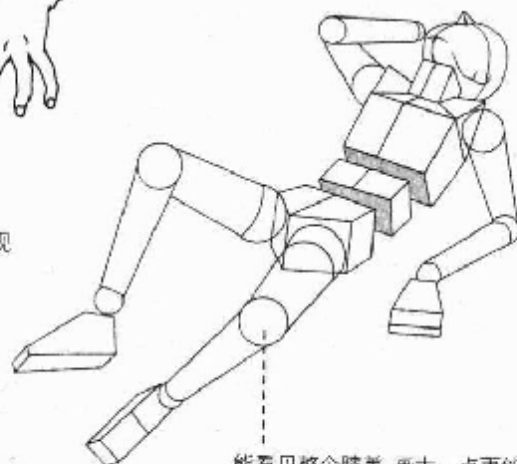
## 互相拥抱时

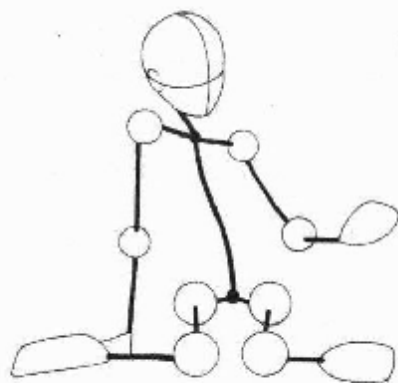
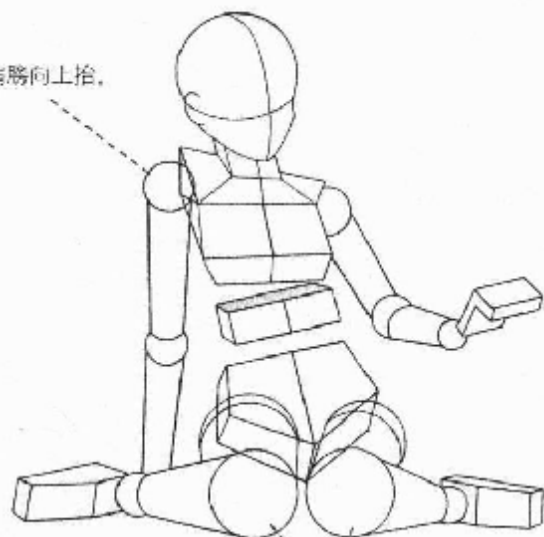
最喜欢的他，或是可爱的她，男生与女生的画法有些微不同要注意。

## 躺卧的各种动作

因将手当枕头，所以头整个向后躺。
爱情表现的姿势，脸朝着女方看。
虽然只看得到头发，但可用头部的旋涡表现头部的位置。
身体躺在沙发上，因放松的缘故，脊椎的曲线相当明显。
若将皮带的部分也着地的话，似乎有点不符常理。
因脸朝着男生看，身体稍微扭转。
膝盖稍微张开。
抱住女孩的手更能表现亲密度。
这个方块躺得最低，所以要画大点。

## 躺卧的各种动作

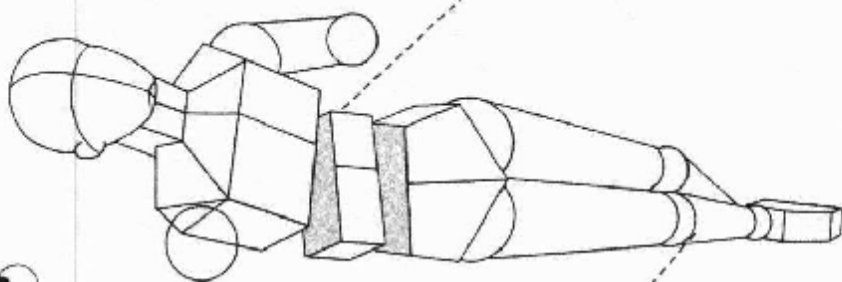
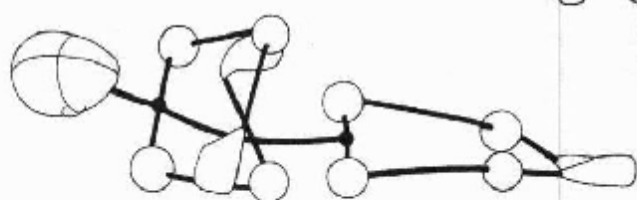
仰卧时
要怎么办才好呢？边躺着边这么想着。像这样的烦恼模样。
头躺在枕头上，高度比身体高一点。
手放在额头处，视线看着天空。
脚尖要放轻松。
手腕放在床的边缘以下，感觉也不错。
为表达柔软的感觉，用细线表现重量。
因俯视（比视线要低点）的关系，断面的弯度向下。
无力的手，轻轻弯曲向内弯的感觉。
能看见臀部的下端，要画出弯线。
画女孩子时，膝盖最好紧闭，不要画得太开。

## 躺卧的各种动作

腰部与地面呈垂直的感觉，这里也
是最强调"伸直"的部分。
手部的动作很随意。
头部及胸部向上仰，从腰部之后
就向旁边弯的感觉。
伸直的腰（骨盆）及有弯度的
腰更有女人的感觉。
脖子及下巴的部分
画清楚一点会更
好。
大腿根部及胸部的线条，与简单人形
的方向是一样的。
更能表现出心情的动作。
喉结的部分画清楚更有男
人的感觉。
膝盖比女孩子还要张开一点。
从手前上方向下看的图。
左手手指用力的感觉更能表现
无能为力的心情。
向下的曲线让腿看起来是躺在地上的感觉。
能看见整个膝盖，画大一点更能
表现出立起的感觉。

# 躺卧的各种动作

**躺在膝盖上** 躺在膝盖上的他，或是小孩子，放松的姿势。

从简单人形来看的话，膝盖的圆形部分因从正面看会较大。

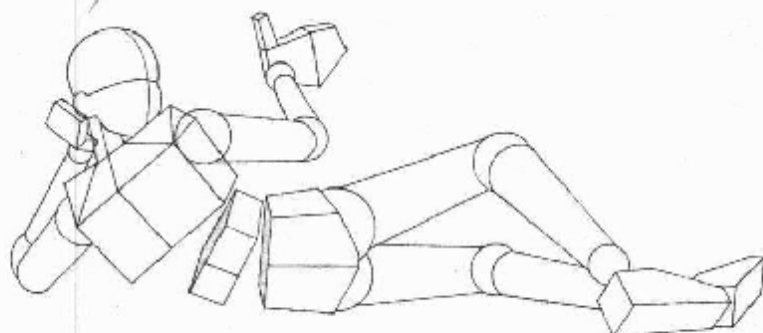
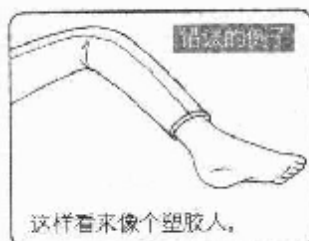
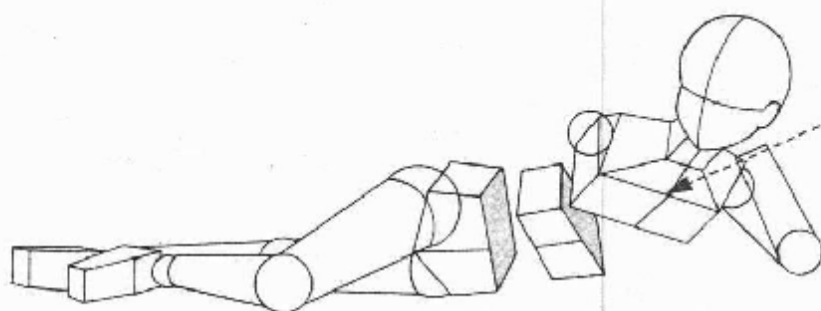
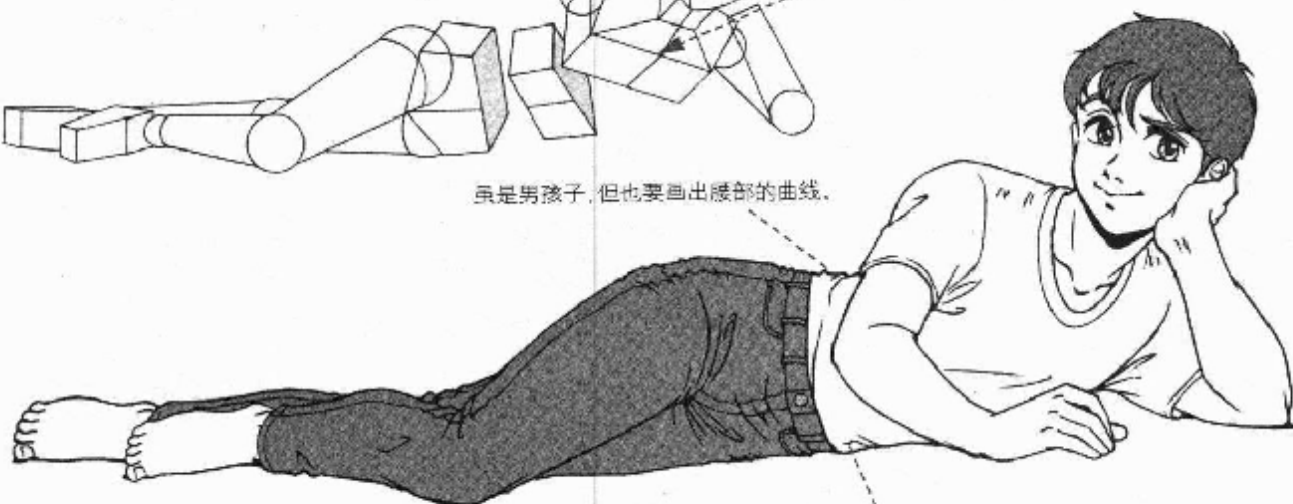
接触地面的地方几乎是平的。

头部放在膝盖上，上半身有扭曲的感觉。

因为向后弯的关系，脚尖的部分会较小。

## 躺卧的各种动作

上半身向后仰的关系，
这边肩膀不会向上。
尽可能向下的脖子，
表现出慈爱的感觉。
向后倾的线条。
头与肚子有点接近又不会太接
近，表现出快乐及害羞的感觉。
头陷到大腿的凹槽内，下巴
整个向上抬。
向前倾的线条。
有点向左倾的姿势，和
仰望时一样的断面。
帮他挖耳朵
要注意位置关系，在前面的
要画大点，在里头就要画小
一点。

## 躺卧的各种动作

**精神奕奕状** 轻松快乐的时候，一点都不做作，很自然的感觉。

## 躺卧的各种动作

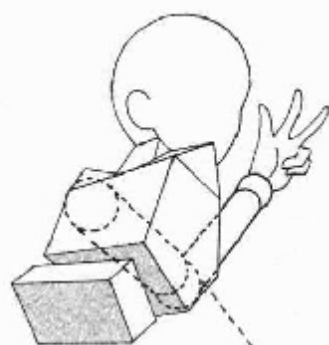
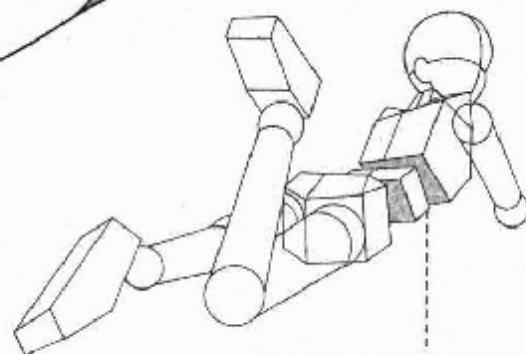
视线向下，脸朝着正面。

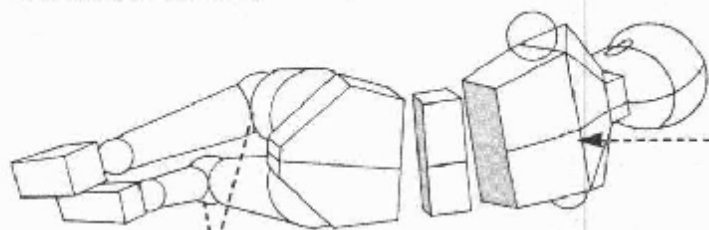
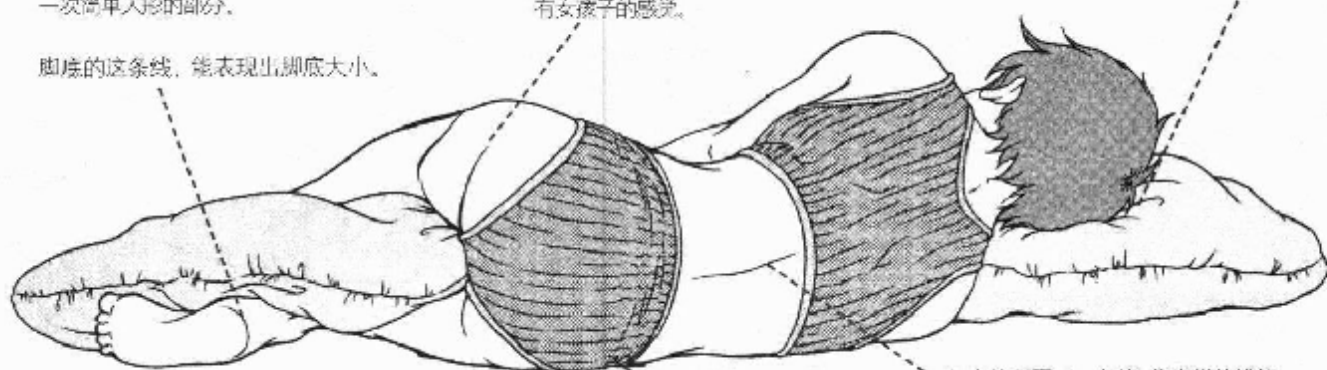
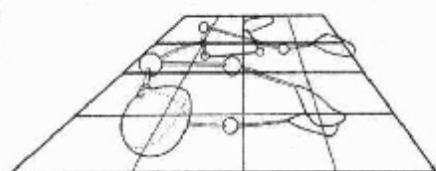
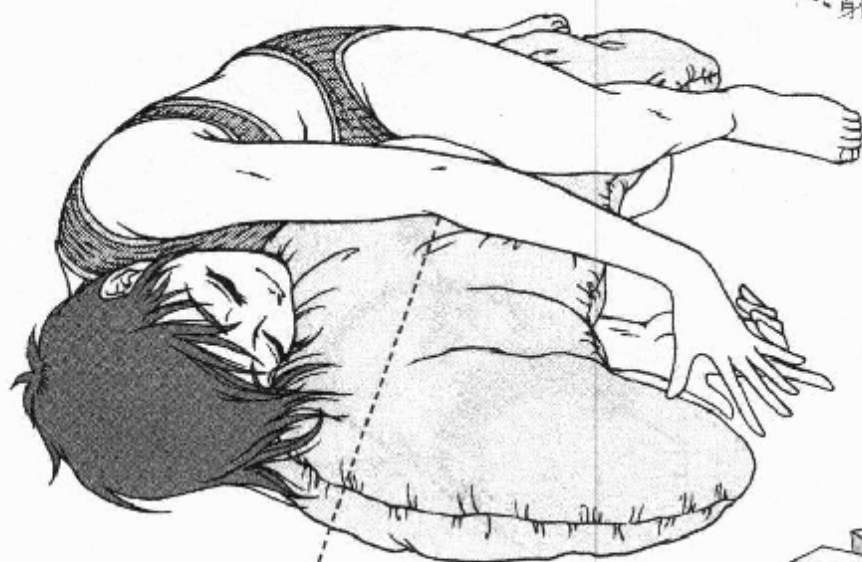
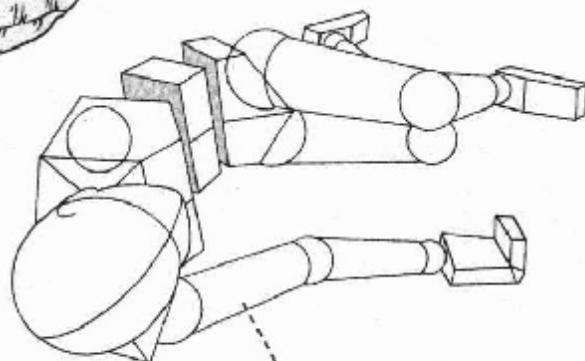
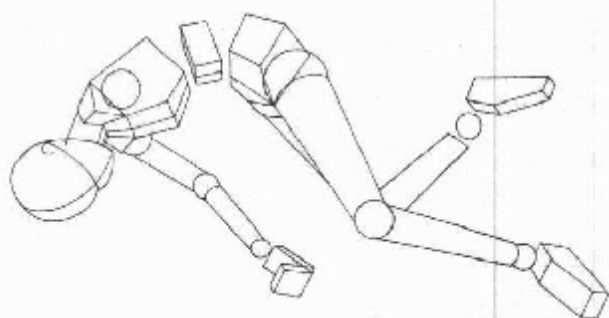
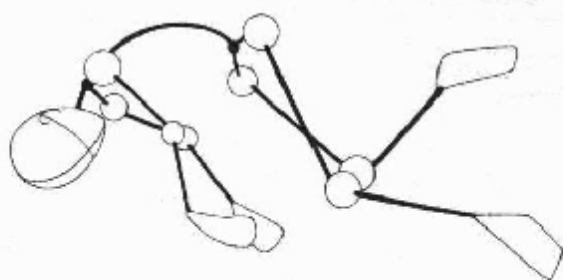
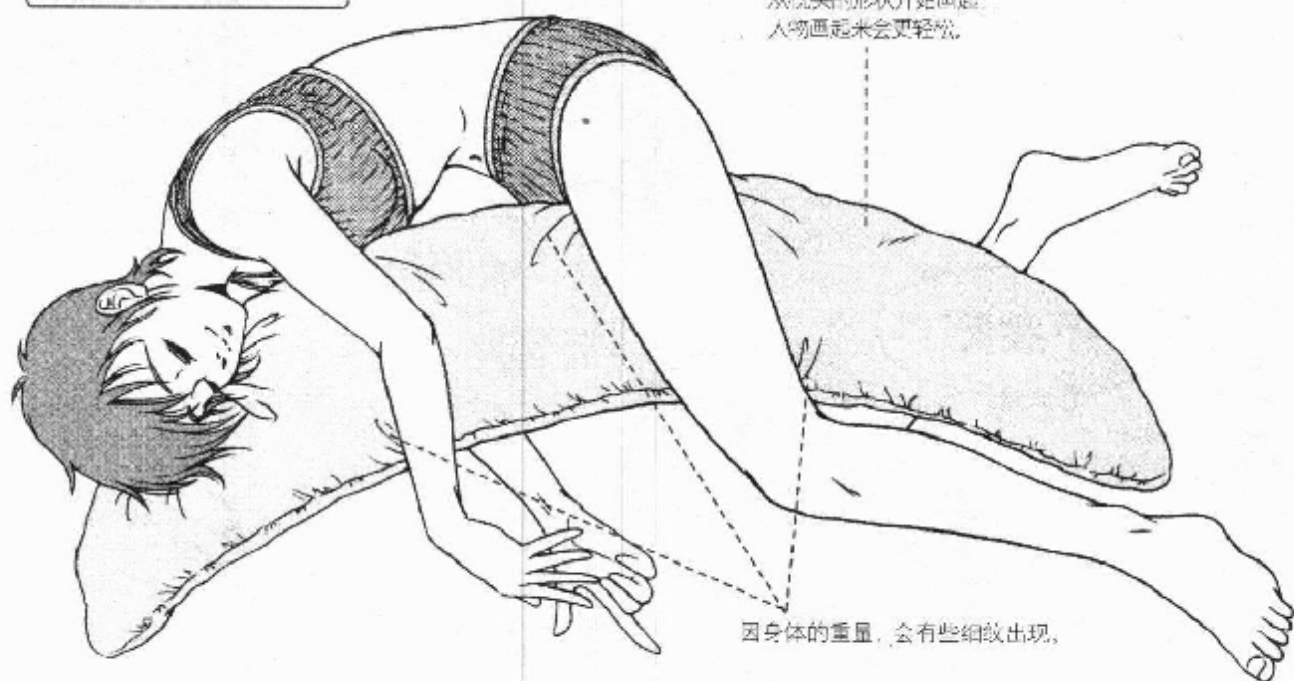
脚乱晃，但不要太靠近臀部。

因位置的关系，脚尖的部分要画小一点。

将脖子伸直，头整个向上的姿势，下巴的线条不要画得太明显。

**P 要点**

臀部的幅度，腰部的线条没有画清楚，但有个幅度。

被遮住的左手部分，可以用透明图的方式想像一下画画看。

因往右倾的缘故，上半身有点弯度。

## 躺卧的各种动作

抱着枕头时
抱着枕头躺下、放松的姿势。
注意中心的这条线，连接的部分有条缓和的曲线。
两个膝盖都弯曲，但有点距离，再注意一次简单人形的部分。
注意
臀部及大腿的连接部分，膝盖内的线条更有女孩子的感觉。
枕头的皱纹表现出头的重量。
脚底的这条线，能表现出脚底大小。
与身体断面同一条线，像这样的线能表达身体的转向。
身体及枕头在接触地面的地方是平的。
用位置图来看。
以位置图的概念来想，在手前的头要画大点，而较远的脚要画小一点。
手肘随着枕头有弯度。
被枕头遮住的右手臂，边想着肩膀及手肘的位置边画。

## 躺卧的各种动作

### 俯视时

从枕头的形状开始画起，
人物画起来会更轻松。

因身体的重量，会有些细纹出现。

### 从侧面看时

因靠在枕头上，大腿部分要画粗一点。

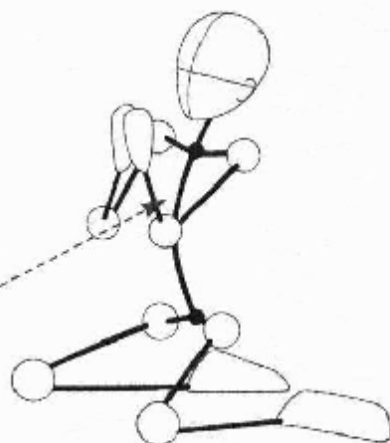
被枕头遮住的部分虽看不到，
但试着想像一下再画出来。

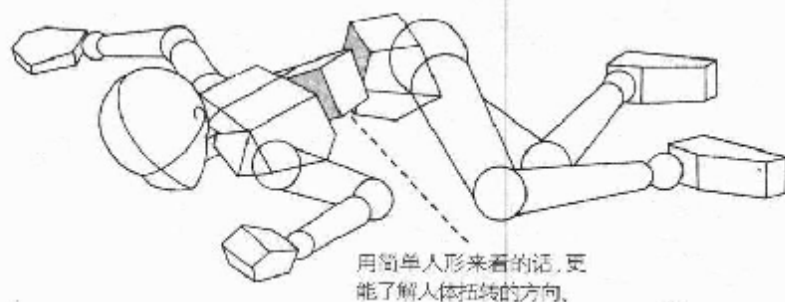
枕头被右腕撑起来。

# 躺卧的各种动作

**唤醒时**　睡醒时的一连串动作，强调用力的部分是重点。

**在时钟后面看的画面**

从低角度所看到的画面，闹钟铃铃的声音似乎就在耳旁响着。

## 躺卧的各种动作

上半身趴着，脸部及从腰部以下弯向横卧，虽是个曲线很多的姿势，但也因此表现出人类（动物）拥有的柔软性及动作临场感，这是个困难的挑战。

## 躺卧的各种动作

### 趴着（与猫）

放松趴下的姿势，改变一下脸的方向，可以运用在与情人互看的情况。

## 躺卧的各种动作

要确定能看到肩膀的哪些部分。

沿着这条线会出现细纹。

用头部的旋涡表现出头部的方向。

这部分的线条向里头凹陷。

沿着大腿会出现细纹。

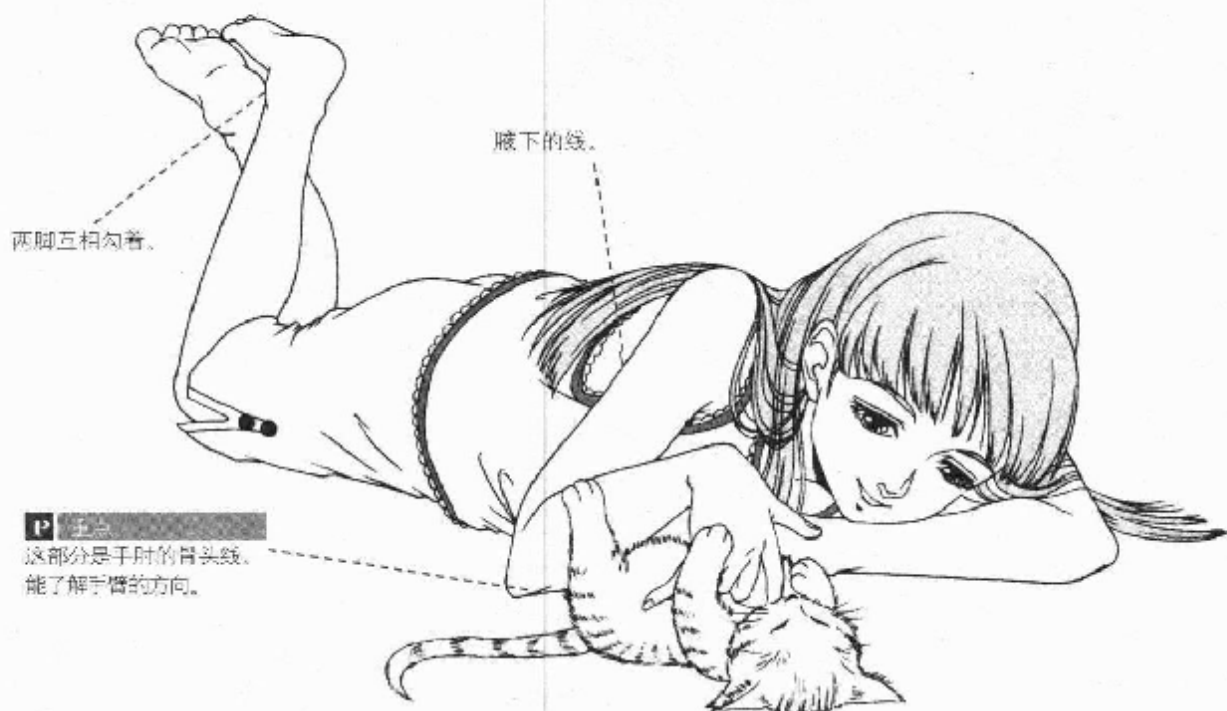
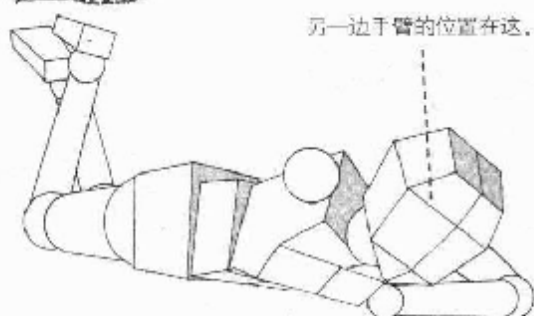
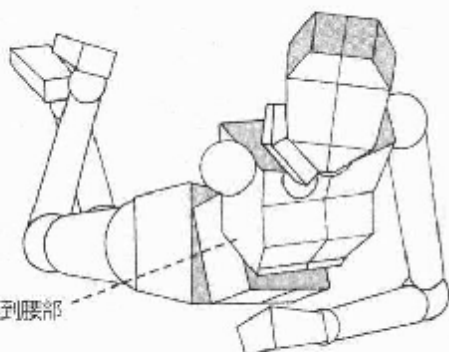
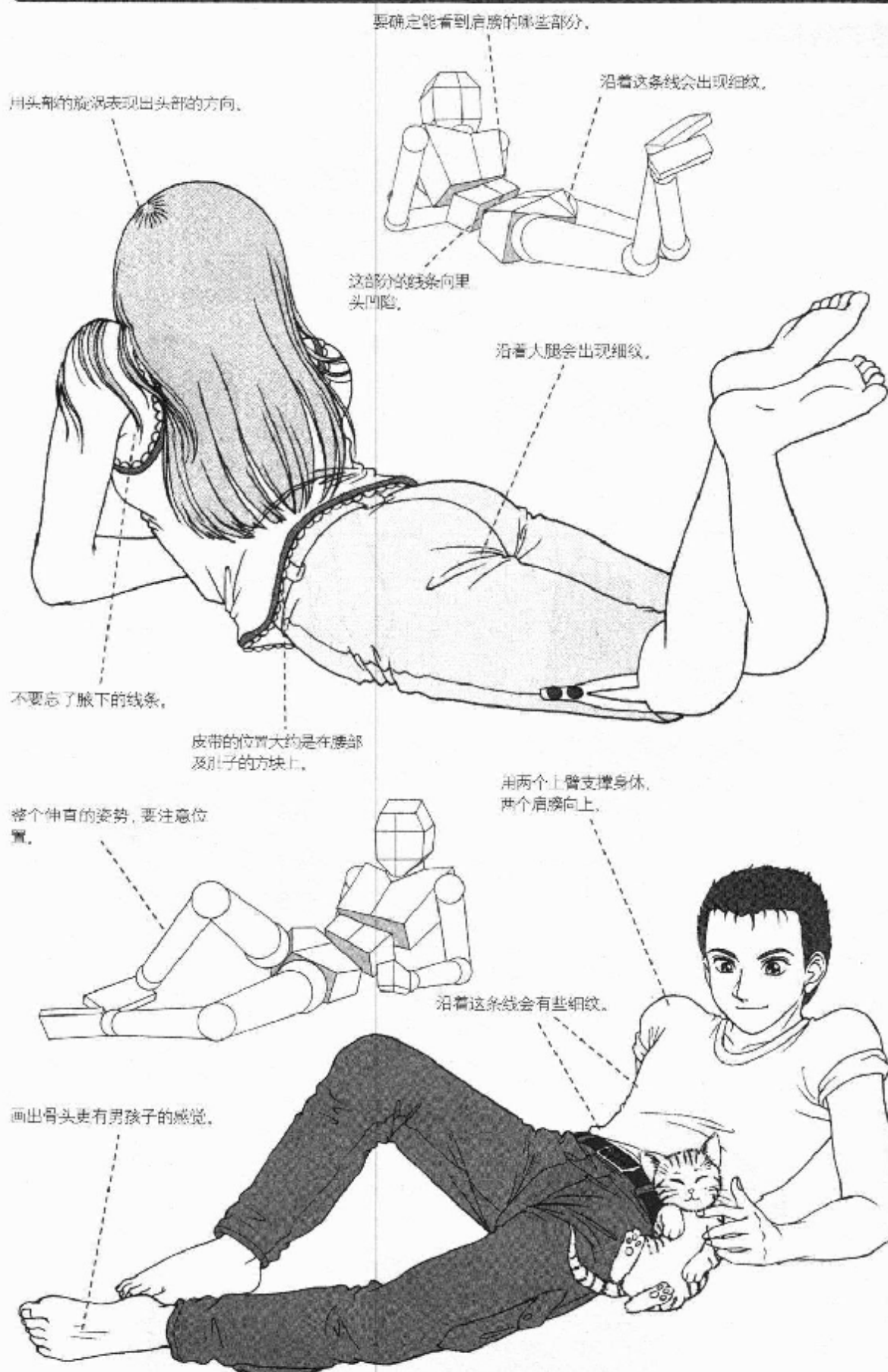
不要忘了腋下的线条。

皮带的位置大约是在腰部及肚子的方块上。

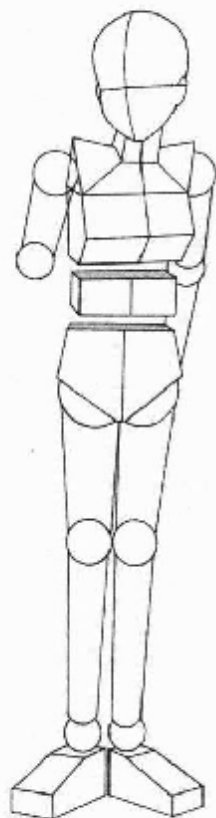
用两个上臂支撑身体，两个肩膀向上。

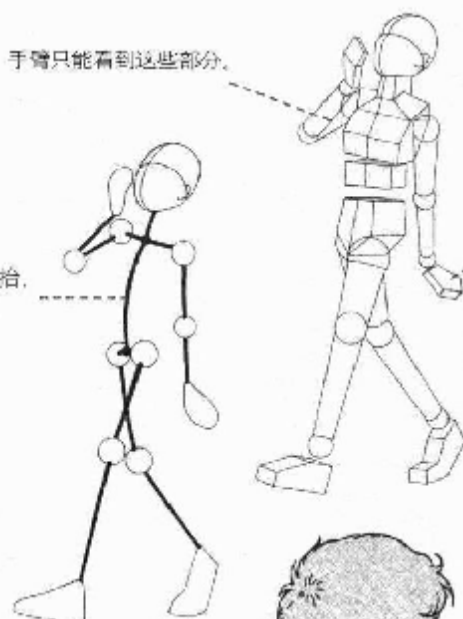
整个伸直的姿势，要注意位置。

沿着这条线会有些细纹。

画出骨头更有男孩子的感觉。

# 走路的各种动作

## 无力状态

从走路的轻松姿势到遇见对方时较用力的一连串动作。

## 走路的各种动作

**呼！** 突然打个大哈欠！是个相当轻松的动作。

诀窍

1. 身体向后，背部伸直。
2. 口与手不要连接。
3. 闭上眼睛。
4. 不在意他人眼光，大步地走路。

# 走路的各种动作

## 打大哥大的各种动作

打大哥大时与平时打电话不太一样，讲行动电话时，一定还有另一个动作在同时进行着，在一个时间内，同时做两个动作的姿势。

## 走路的各种动作

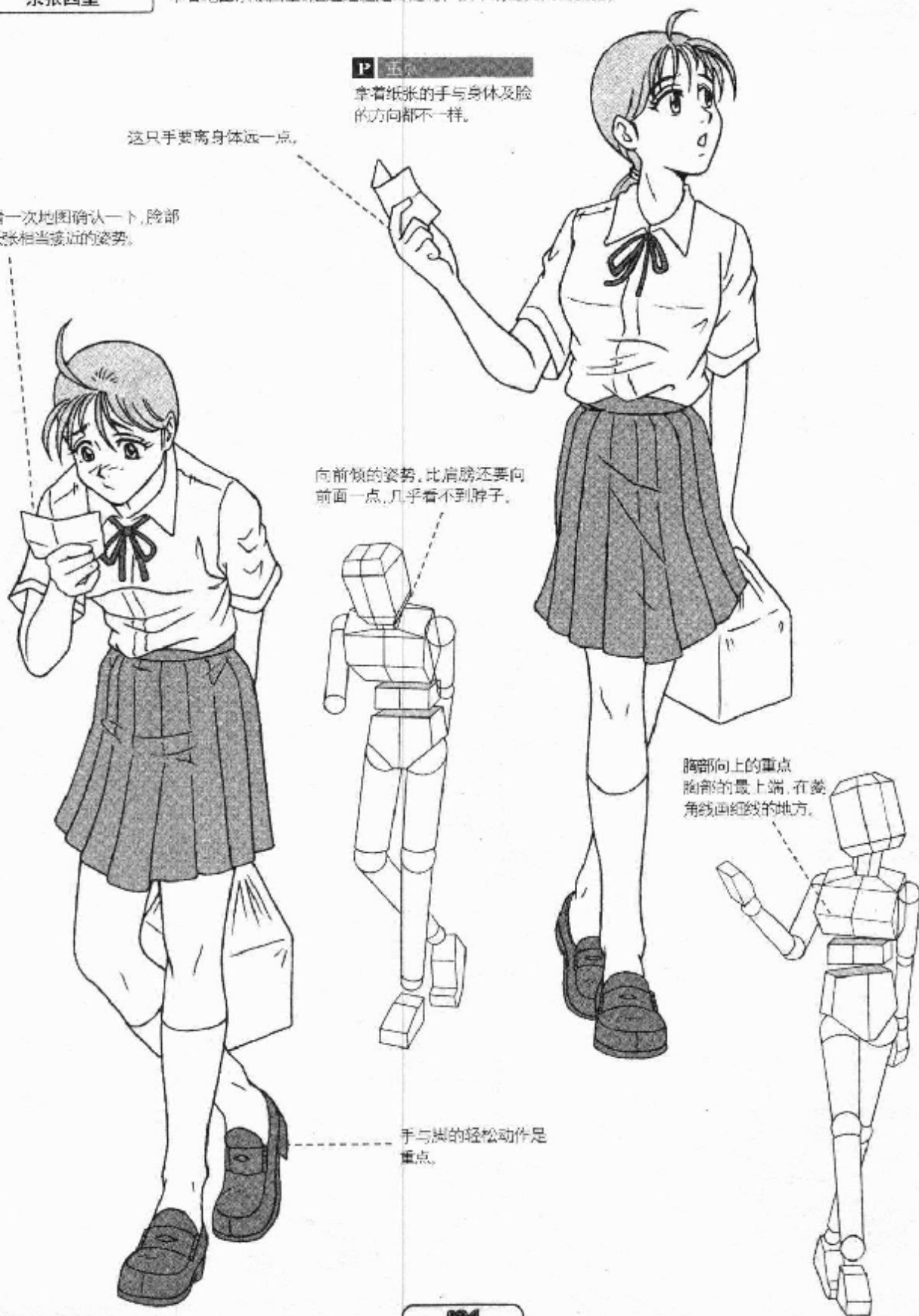
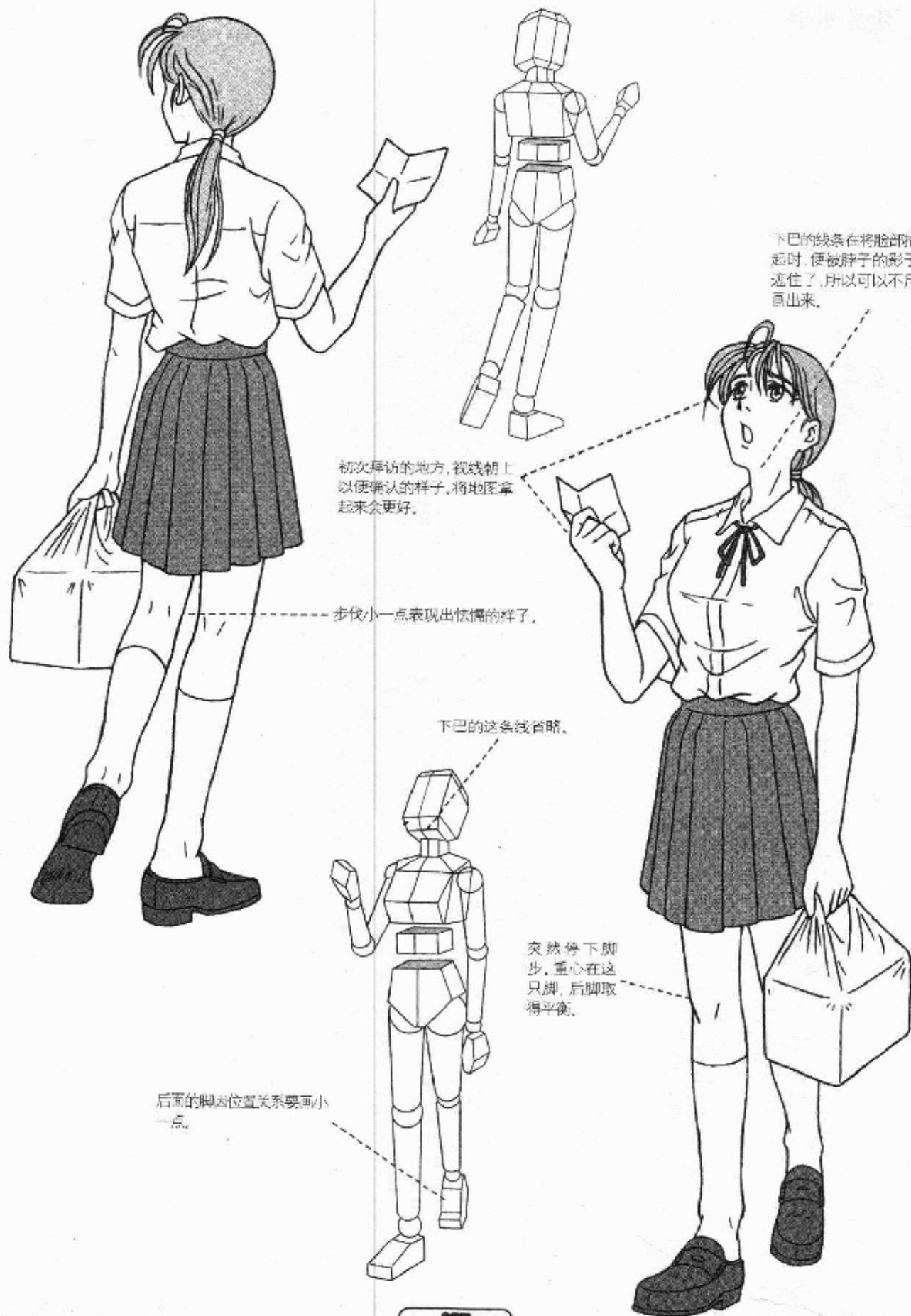
工作中
虽是同一个人物，但随着情况的不同，表现方式也会不同。
P 要点
大哥大会随着耳朵的位置改变。
将手肘贴紧。
挺胸。
手表朝上的感觉较好。
另一边肩膀的位置连接处在这。
快步走的秘诀
1. 将手肘紧贴身体。
2. 大步走。
3. 重心在正下方。
4. 将手握紧。
5. 背部伸直往后。
重心的前后等距离。
重心。
胸部向下。
接电话时
弯身的图
头部向上。
上半身向下。
手肘之下及两手臂的厚度要画仔细。
轻松走法的秘诀
1. 将手肘张开。
2. 两个膝盖弯曲。
3. 要弯腰。
4. 步伐比"快步走"时要小一点。
5. 背部要弯曲。
腰部、胸部及臀部从侧面看去时大小不同。

# 走路的各种动作

## 东张西望

拿着地图东张西望，是这边还是那边呢？搞不清楚方向的姿势。

## 走路的各种动作

下巴的线条在将脸部抬起时，便被脖子的影子遮住了，所以可以不用画出来。
初次拜访的地方，视线朝上以便确认的样子。将地图拿起来会更好。
步伐小一点表现出怯懦的样子了。
下巴的这条线省略。
突然停下脚步。重心在这只脚，后脚取得平衡。
后面的脚的位置关系要画小一点。

# 走路的各种动作

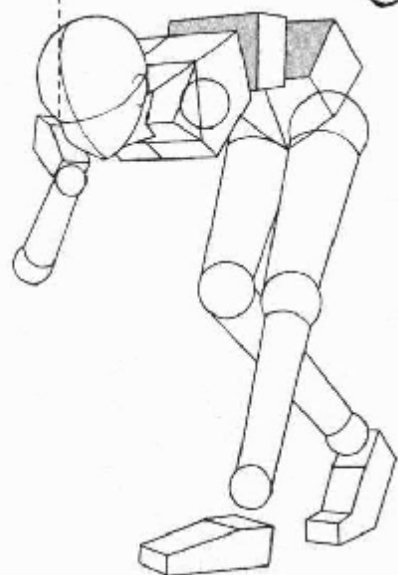
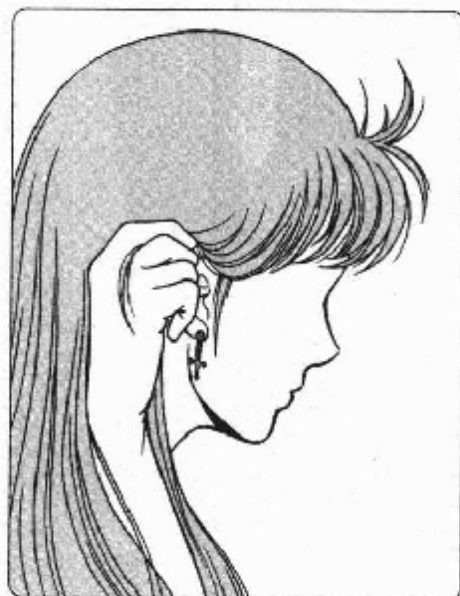
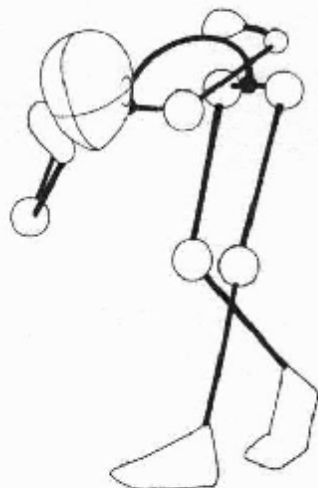
**找寻掉在地上的东西** 身体整个向前倾的姿势，在平时不常出现。视线朝着地面。

这是个找寻掉落在地面上的物品的姿势。身体及脸的方向是重点所在，身体弯曲，视线朝下。

胸部最高部分的线条表现，在这角度看去看不见胸部的下面部分。

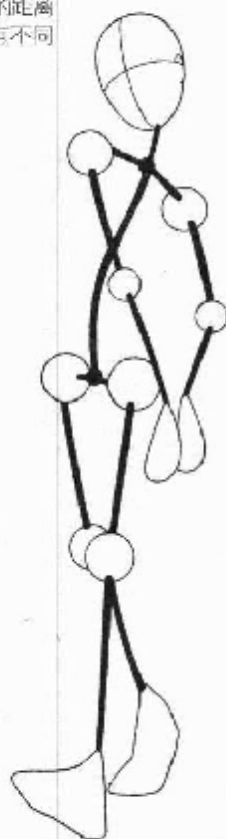
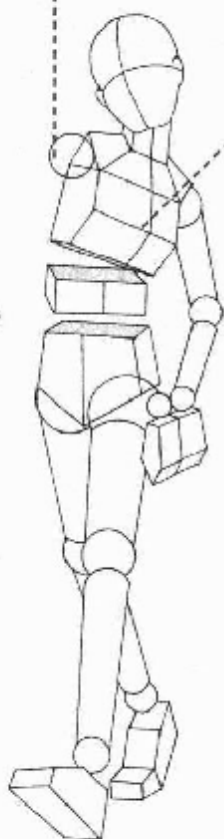
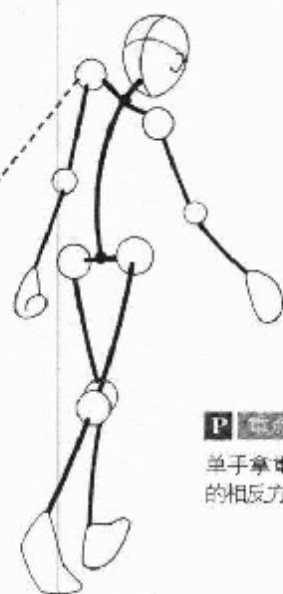
步伐小一点，轻轻慢慢地走路，有女孩子的感觉。

## 走路的各种动作

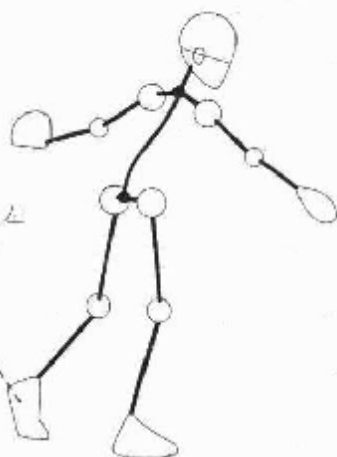
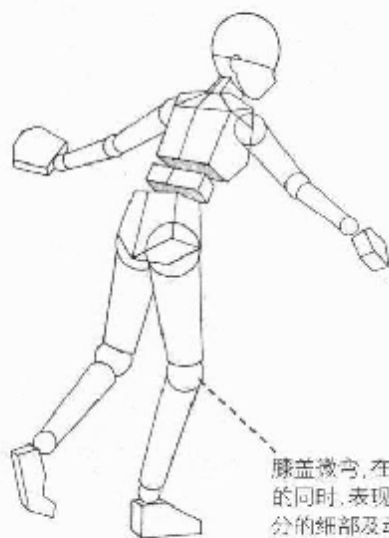
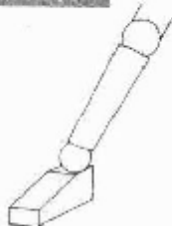
**P 重点**

将头发向后拨富有女人味的动作要怎么画才好呢？将这种动作画细腻一点，较能够有女孩子的感觉，有时也可加上些配件呈现出女孩子的样子。

# 走路的各种动作

**拿重物时** 买得太多，不得不用两手拿住，重心与平时的姿势不同是重点所在。

## 走路的各种动作

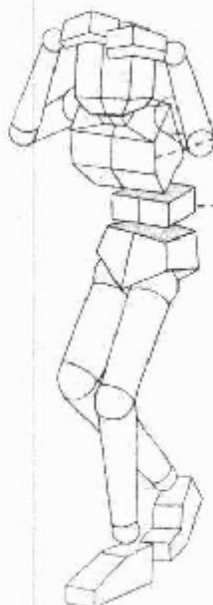
**P**

单手拿重物时，身体会朝着重物的相反方向偏。

身体为了取得平衡会朝用力的相反方向偏，这是重点所在，可以加上些用力的线条。

# 走路的各种动作

溜狗时
带着精神奕奕的小狗散步是一件累人的工作，画滑稽一点无所谓。
上半身向前倾。
为了取得平衡，反射性地向后伸的手臂。
将五根手指用力张开，表现出慌张的感觉。
突然被拉直的手臂与身体的距离很大。
重心朝前方移动，左脚只有脚尖着地。
突然急转换
视线朝上看着远方的小狗。
被小狗拉着走的身体，上半身有点向前。
右脚整个向上抬。
将左腿的膝盖弯曲，看起来像是在小步跑。
膝盖微弯，在重心移动的同时，表现出关节部分的细部及动作。
脚底些微部分离开地面，添加动作的跃动感。

## 走路的各种动作

手肘部分用力，想要将小孩拉回的动作。
上半身随着被拉着走的方向往前倾。
不随着上身扭转的下半身。
踏出的脚几乎完全着地。
手突然伸直。
上半身向后仰，重心放在后方的图，被拉着走使得上半身往后。
用力往后的关系，看来有点像是仰望时的样子。
错误样子
若画成突然着地的样子，就会显得不自然，不像是在走路中的姿势。
被拉着大步地往前走。

# 走路的各种动作

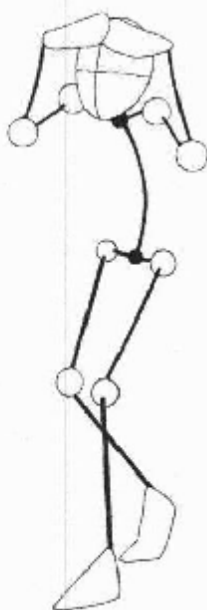
## 下雨天

突然下雨的天气，或是多雨的台风天，加上些雨伞等小道具会更好。

将肩膀向上，所以看不到脖子。仔细观察一下简单人形。

### 被突来的雨吓了一跳

手弯曲遮住头，向上看的眼睛，及将脖子缩短向前倾的姿势是重点。

胸部向前倾，头比胸部更向前面，所以看不到脖子。

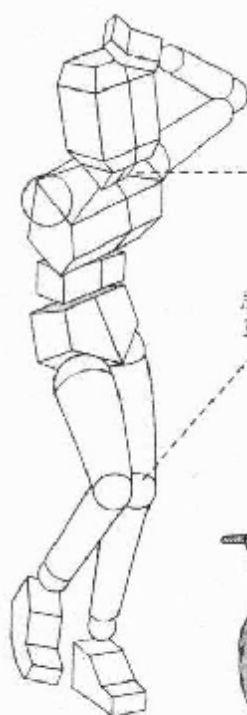
为了躲雨而将背弯曲的样子。

表现向前倾的大线条，沿着肚子的弯度。

上半身向前，膝盖会自然弯曲。

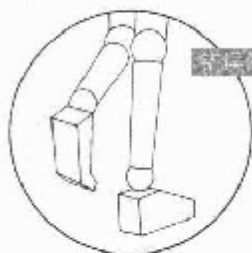
用肩膀撑着雨伞，雨伞不要弯曲。

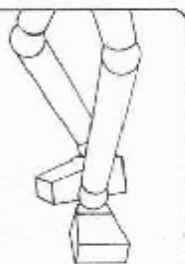
### 拿着雨伞较安心，大步向前走。

## 走路的各种动作

身体画小，小步跑
身体向前倾，两膝盖弯曲呈S字形。
因胸部向前倾，能看到肩膀的上面部分，但因被头部遮住，只能看见一部分的脖子。
向前倾的线条。
裙子的线条沿着腰部及腿部连接线。
膝盖向内弯是重点。
打开折叠伞时，雨伞的曲线是重点。
裙子只有在裙底部分会有渐宽的感觉。
想要将雨伞打开的姿势，身体会往另一边弯曲。
头不要画得太弯，使能看到脖子的侧面。
将裙底的曲线画出更增加些临场感。
脚步小一点较好。

## 走路的各种动作

### 轻松状（边吃冰棍边走路）

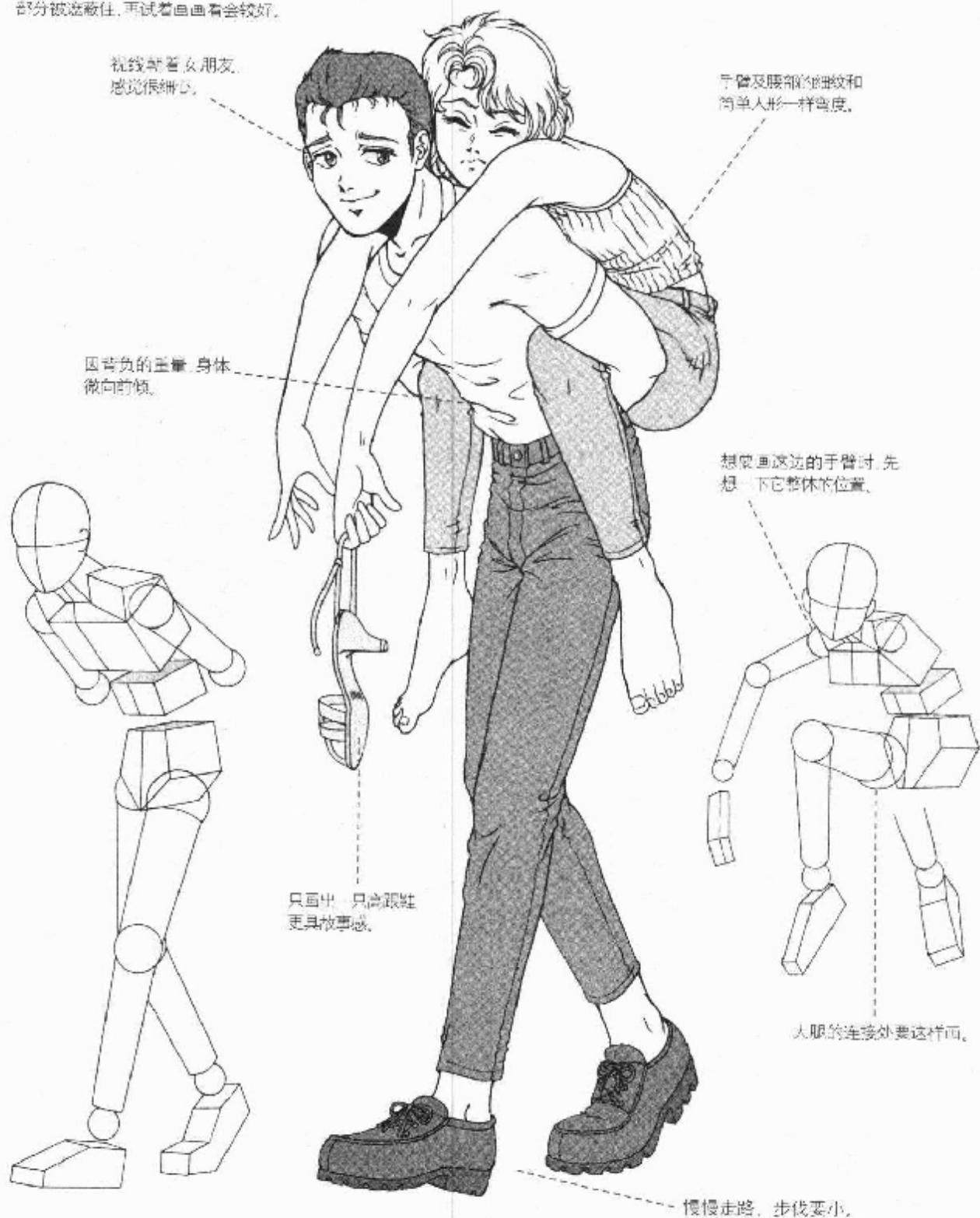
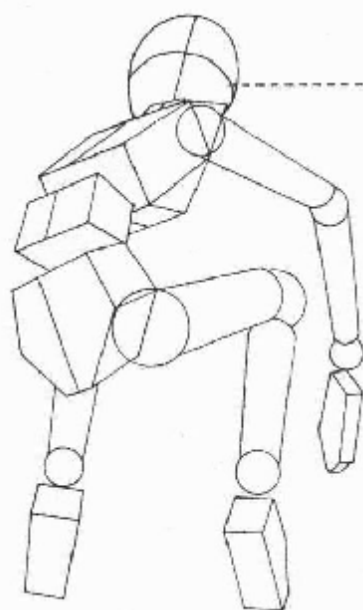
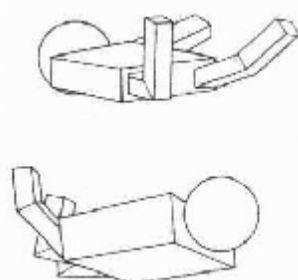
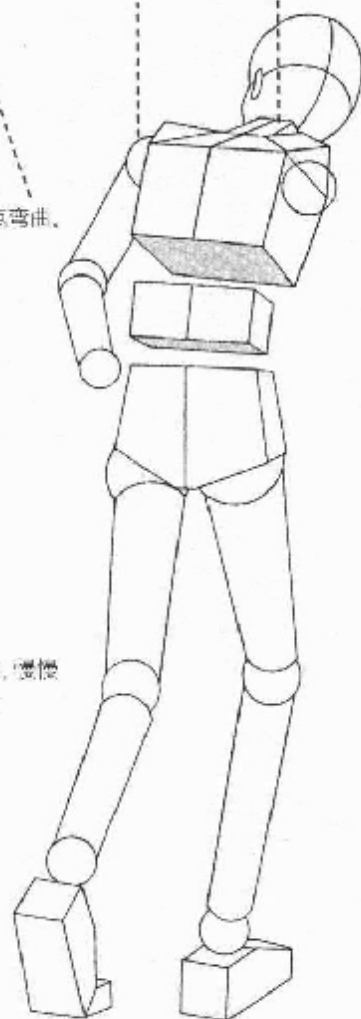
一边走路一边做着某事的姿势，不只能看出当时的状况，还能表现人物本身的个性。

## 走路的各种动作

身体有向右倾的感觉。
吃冰淇淋的样子不要画得与女孩子一样太小孩子气。
将舌头伸出，较有女孩子的样子，也有点小孩子气。
嘴平吃着东西，眼睛看着远方注意其他的事情。
若不是因注意到某件事，脚步会比平时大一点。
上半身向后仰，强调"心正在注意某事"的样子。
将右手放在腰上，表现帅劲。
稍微向后仰的上半身。
有点酷的人物，千万不要画螃蟹腿。
女孩子也千万不要画出螃蟹腿。

# 走路的各种动作

**照顾她的姿势** 对喝得烂醉如泥的她没办法，只好背她回去的画面。

**! 注意**

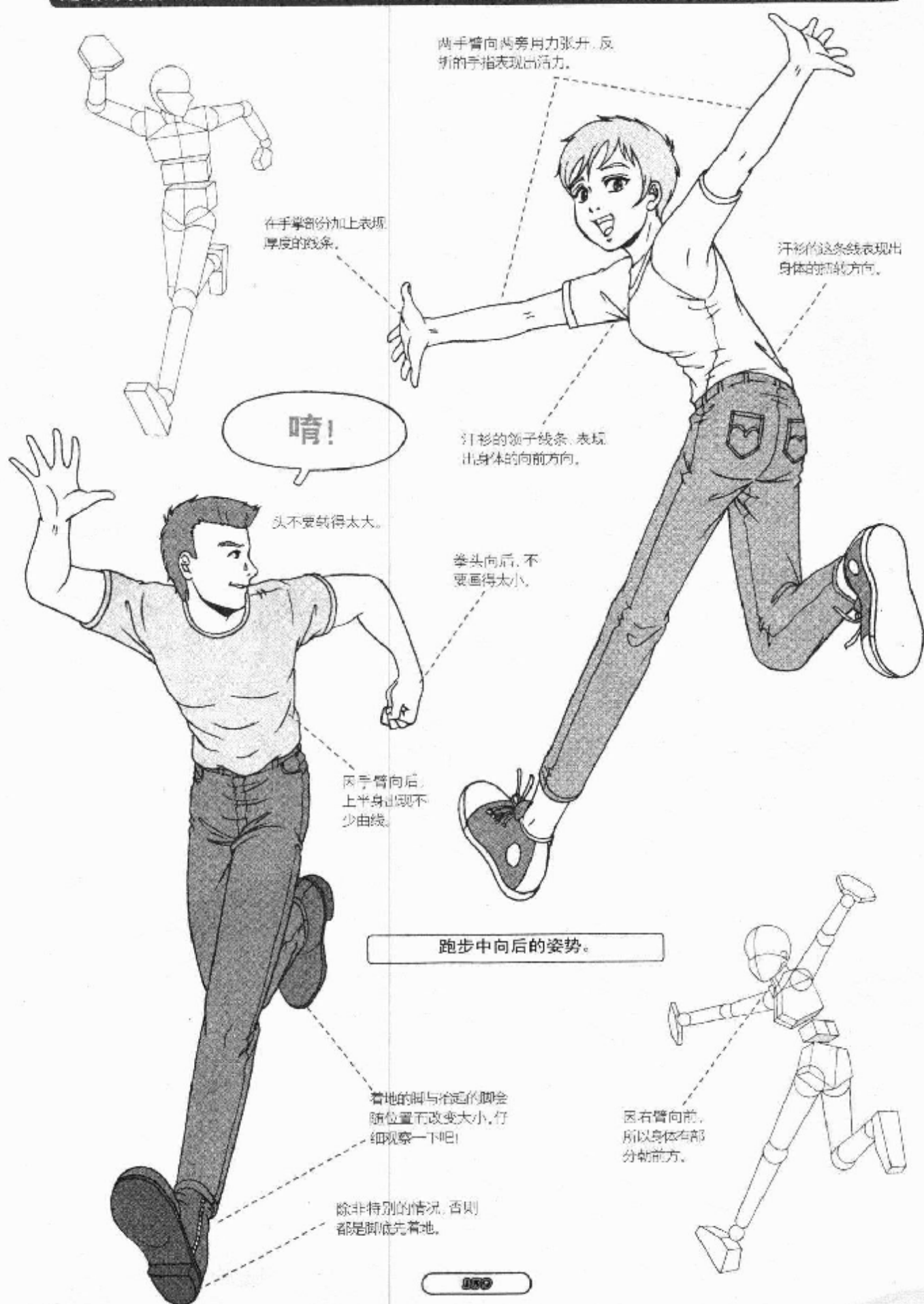
在互相拥抱或背负的姿势时，因两人身体连接，要先想好遮住的地方，或先参考简单人形，仔细看哪些部分被遮蔽住，再试着画画看会较好。

## 走路的各种动作

被背着的女孩，可以将头及身体向前倾。
因俯视的关系，几乎看不到脖子。
自然向下的手，手肘部分不要画出白角。
这是个俯视的角度，加上女孩的位置又比平时高，要特别注意腰部及胸部的断面。
脖子向前。
被遮住的肩膀位置，手臂大概是这样画的。
手掌部分有点弯曲。
支撑住身体的手，手指的方向随着臀部的线条而改变。
两边膝盖微弯，慢慢走路，小步伐。

# 走路的各种动作

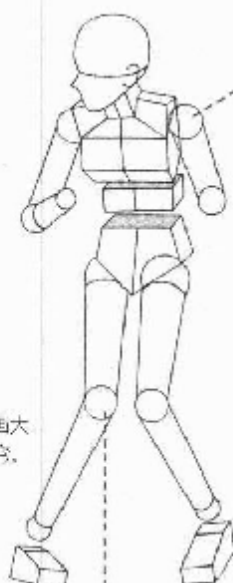
## 再见

「先走一步喔」边叫着，边与后方的朋友挥手道别。

## 走路的各种动作

两手臂向两旁用力张开，反折的手指表现出活力。
在手掌部份加上表现厚度的线条。
汗衫的这条线表现出身体的扭转方向。
汗衫的领子线条，表现出身体的向前方向。
唷!
头不要转得太大。
拳头向后，不要画得太小。
两手臂向后，上半身出现不少曲线。
跑步中向后的姿势。
着地的脚与抬起的脚会随位置而改变大小，仔细观察一下吧!
因右臂向前，所以身体右部分朝前方。
除非特别的情况，否则都是脚底先着地。

# 走路的各种动作

## 失物招领

紧张又着急的姿势，为了要找到失主的一连串动作，与平时的动作不同，要表现出惊慌失措的样子，在这里设定为女服务生的角色。

## 走路的各种动作

叫着某人的名字，将手放在嘴巴旁，为了表现紧张的感觉，身体有点前倾。

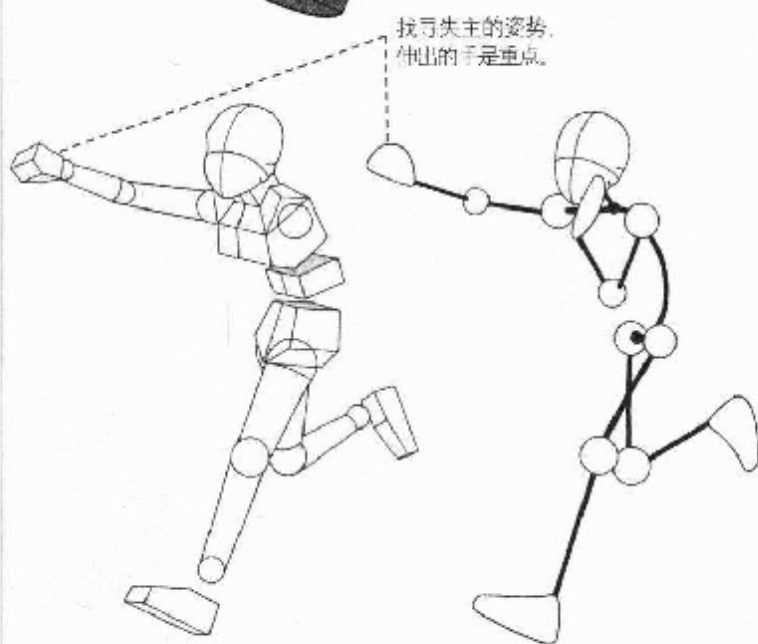
**P 要点**

身体的方向及视线会改变。

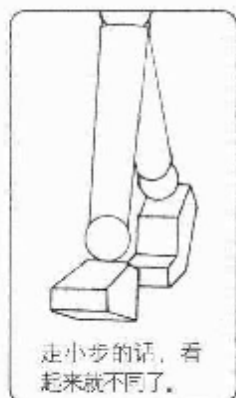
**P 要点**

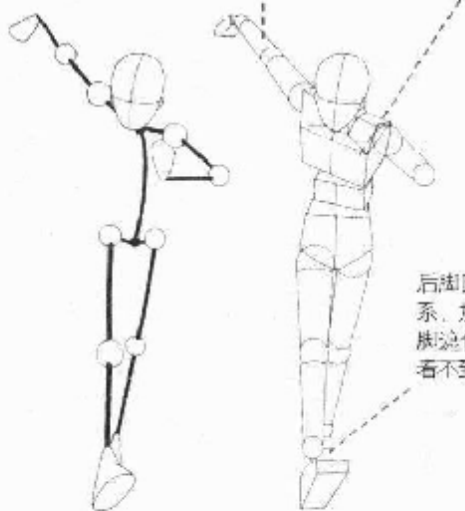
若看不到表情，就从后方的姿势表现出大致的情形，这点特别要注意。

飘逸的头发及绑住头发的发带更强调整体的动感。

找寻失主的姿势，伸出的手是重点。

## 走路的各种动作

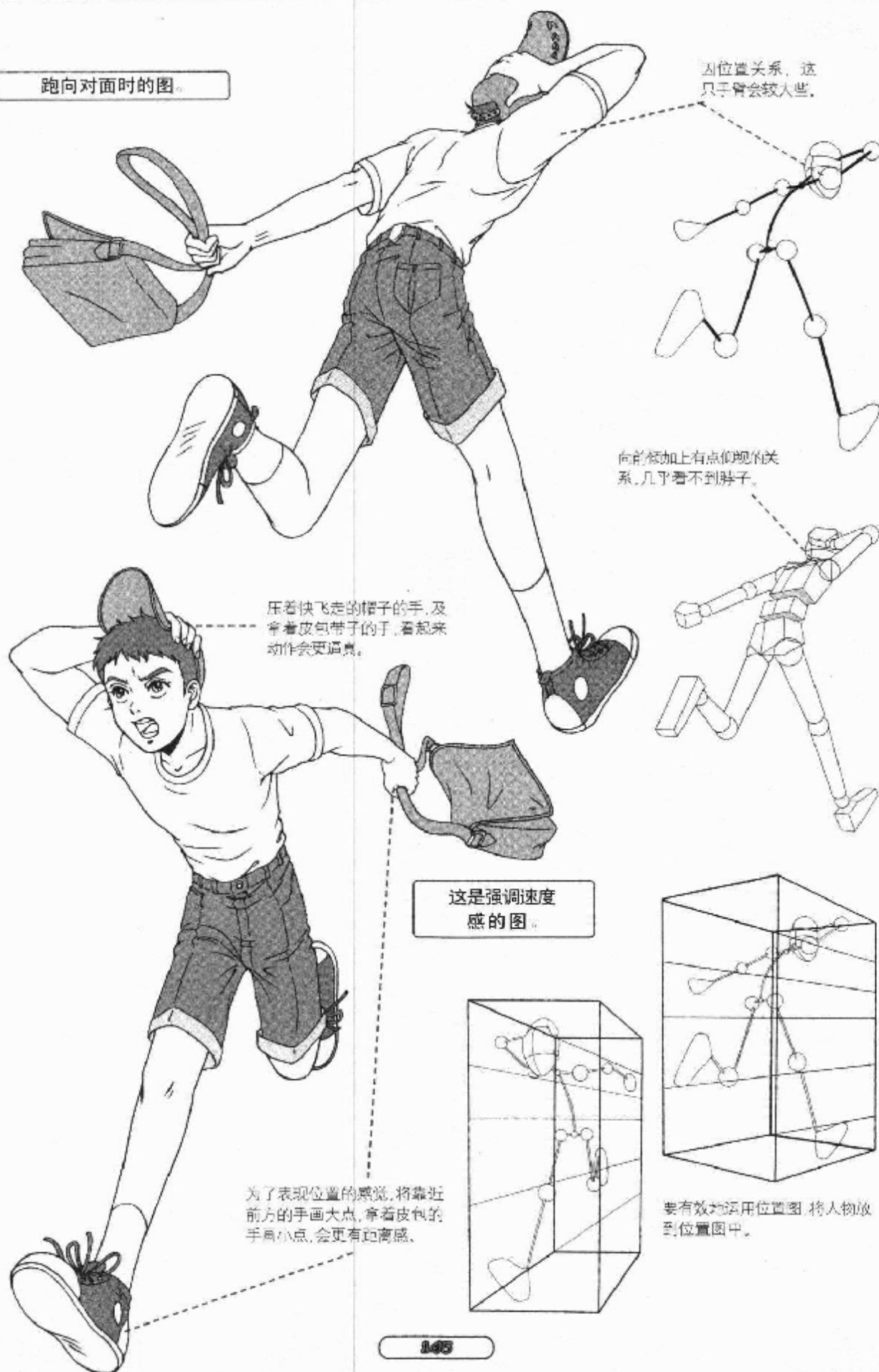
### 穿上夹克时

边走路边做某事的样子，像这样的动作，身体会随之改变，不太好画。

## 走路的各种动作

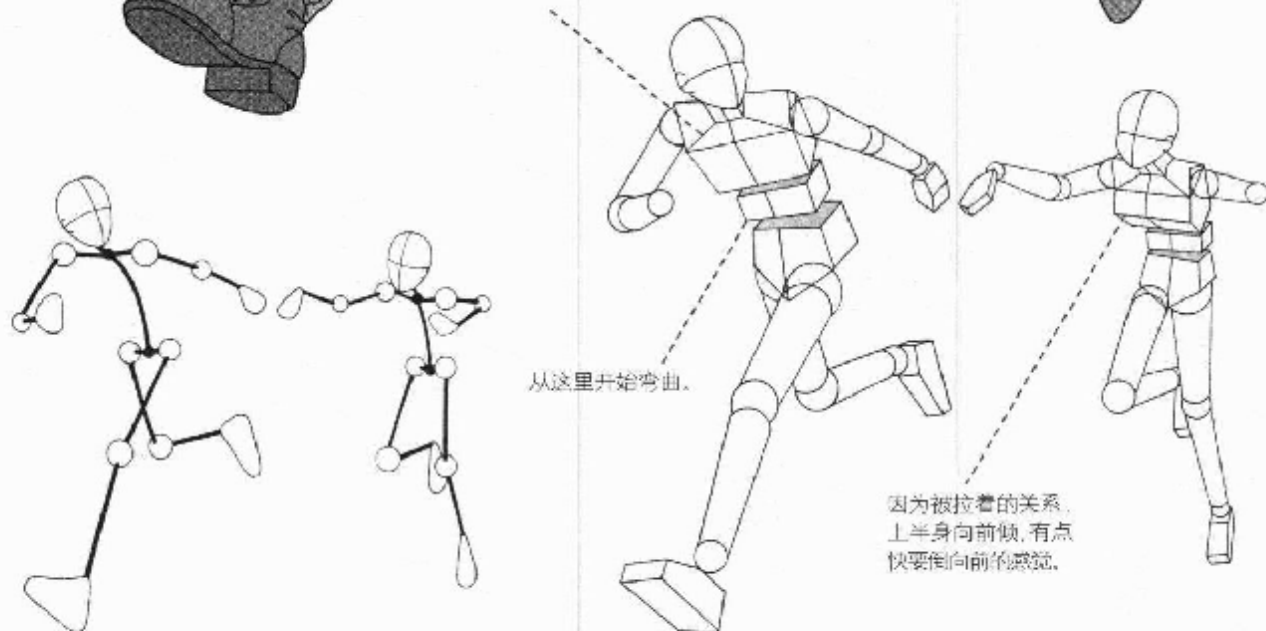
再仔细看一次简单人形的部分。
看不到被上衣遮住的手臂。
用线条来表现手的位置。
为了要快点往前走，将后脚跟用力向上抬，有点像是小步跑。
被遮住的右手臂部分，长度不要画错了。
P 要点
右手臂向后方抬高，肩膀向上，上半身微弯。
脚尖抬得很高，走得越急抬得越高。绘图时，将脚尖画高点会更有跃动感。
脚比手还要靠前面，这样的图实在不好画，脚尖的部分要画得更夸张一点。
后脚因位置关系，加上被前脚遮住，几乎看不到。

## 走路的各种动作

迟到了
意识集中在一点，拼命地往前跑，
这与平时"急走"的样子有点不同。
被裙子遮住的部分
也要仔细想一下。
后脚用力蹬步的关
系，脚底的部分比
膝盖还要高。
着地的瞬间，脚底要先
着地，重量没有移转，但
接触面会渐渐改变。
眼睛一直看着手表，这
是怕迟到时的动作。
用右手按住肩膀上的皮
包以免掉了，细微的动
作更增加临场感。
被裙子遮住的部分，仔细研究
一下简单人形，粗枝大叶的个
性，用头发及服装来表现。
为了要跑快一点，上下
身的振动会变大。

## 走路的各种动作

跑向对面时的图。
因位置关系，这只手臂会较大些。
向前倾加上有点仰视的关系，几乎看不到脖子。
压着快飞走的帽子的手，及拿着皮包带子的手，看起来动作会更逼真。
这是强调速度感的图。
为了表现位置的感觉，将靠近前方的手画大点，拿着皮包的手画小点，会更有距离感。
要有效地运用位置图，将人物放到位置图中。

# 走路的各种动作

## 一起逃亡时

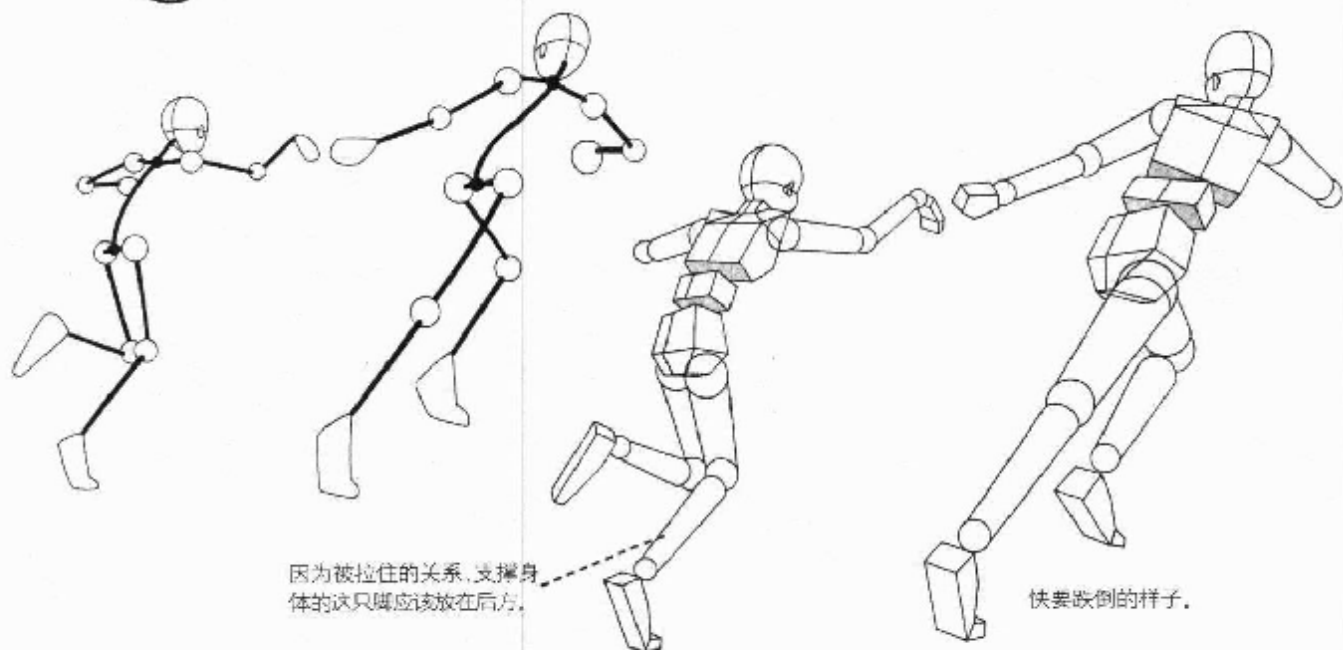
不小心卷入麻烦事中，要赶紧逃离现场的画面，画出紧张的手脚动作是重点。

## 走路的各种动作

同样都是跑步的动作，但使用不同的时点是重点，被拉住的女孩带点不安定的情绪，更能增加些临场感。

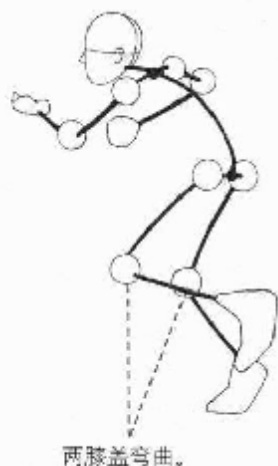
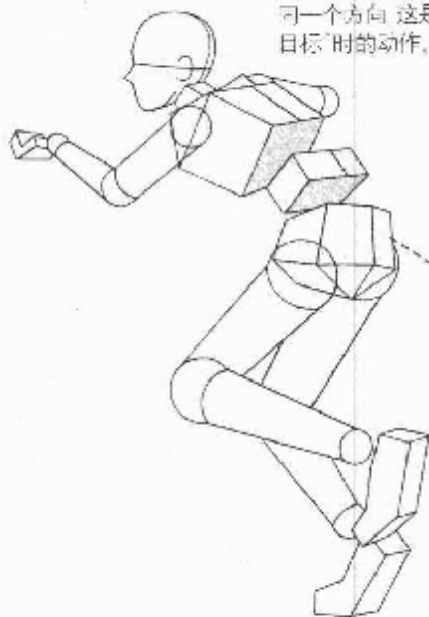
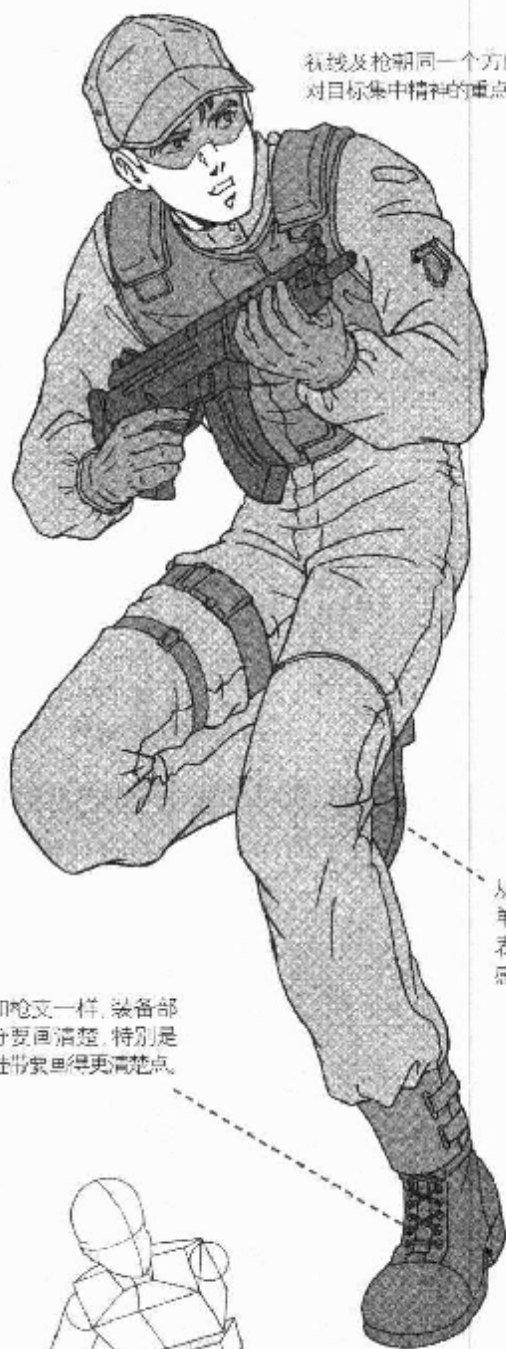
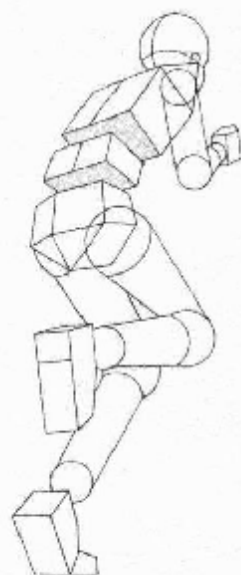
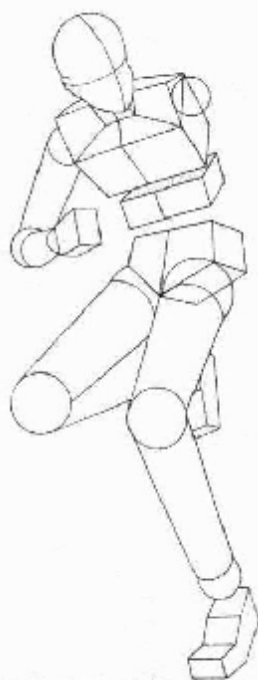
这边的手肘会随着身体的摇动而伸缩。

男人将脚跨出时，女孩正要将脚踏出，动作进行一半有点不平衡的样子，带点慢动作的感觉。

因为被拉住的关系，支撑身体的这只脚应该放在后方。

快要跌倒的样子。

# 走路的各种动作

## 带着武器走时

训练有素的军人，用最敏捷的速度及动作前进。

## 走路的各种动作

视线及枪朝同一个方向，这是表现对目标集中精神的重点。
将手指放在扳机上，似乎随时都会开枪的感觉。
因为仰视的关系，看不到脖子。
腰带及背心的线条，试着清楚画出身体的角度。
从跨出脚跑步，到单只脚着地，更能表现出其中的紧张感及速度感。
和枪支一样，装备部分要画清楚，特别是鞋带要画得更清楚点。
在战争中常使用的突击画面。
只用脚尖跑步，若用脚掌着地无法表现出速度感。

# 年轻专家的建议

## 本间 タイスケ

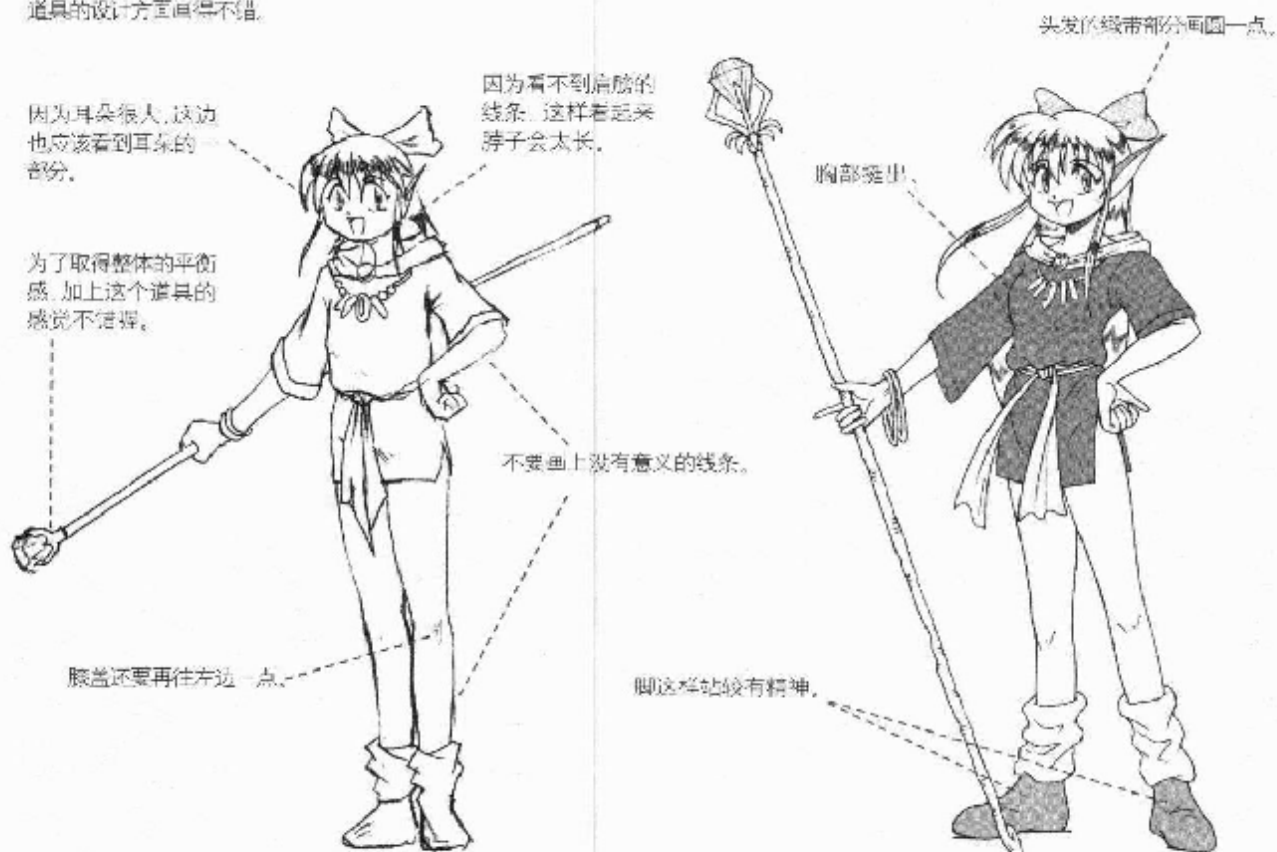
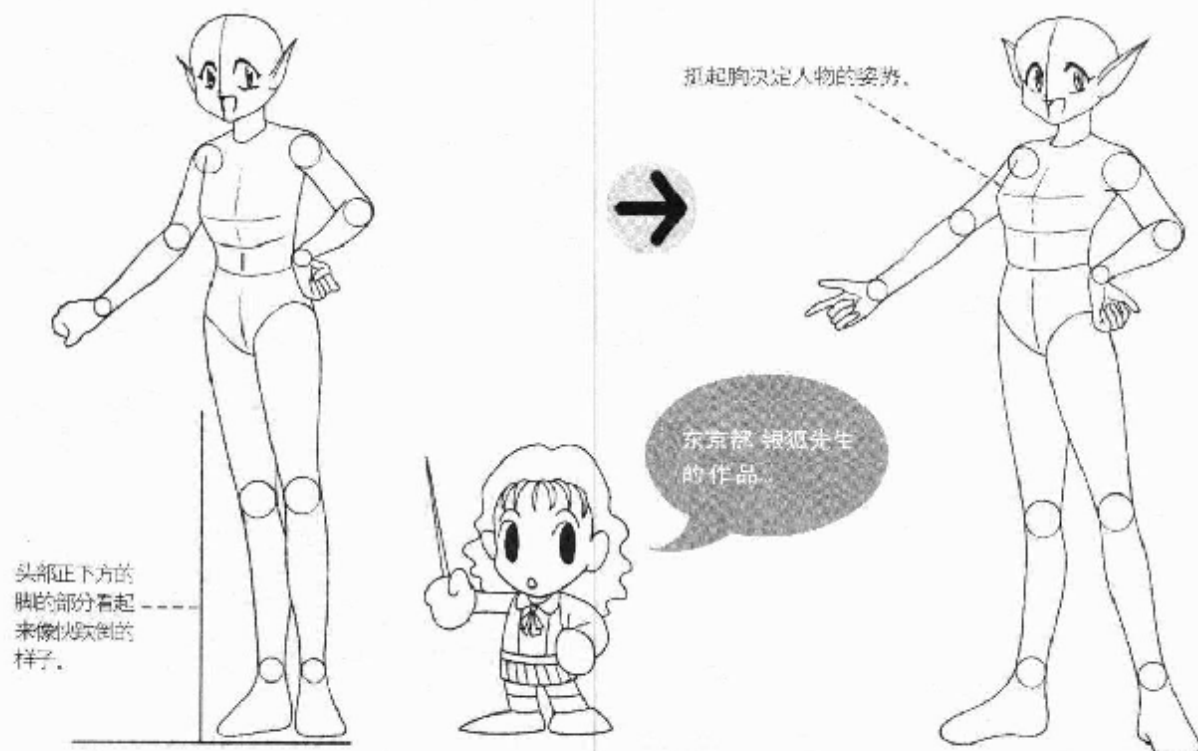
1979年3月4日生于东京

若你问我为何要画漫画？
那大概是因为在画图时我会感到无比地快乐。
若你问我什么是快乐？
我认为快乐是人活在世上的营养剂。
人活在世上，因为有苦才有乐。
你不觉得诗令人快乐吗？诗其实和画很相像。
你不觉得电影、料理、散步、游戏、跳舞这些都能使人感到快乐吗？
虽然令人感到快乐，但总觉得很困难。
一旦发现一个乐趣后，便会感到其他的乐趣都变得很难。
这也就是说人活在世上，想要取得营养剂是相当困难的一件事。
若能取得较多的营养剂，便能将自己的个性磨练得更圆滑。
今天我的营养剂是画图。
要取得多少营养剂要看个人。
我觉得今天我能绘图是件愉快的事。
绘制人物图时也是相当快乐。
像蛋糕一样甜蜜，像柠檬一样酸，像芥末一样呛鼻。
可以自己任意调整口味。
现在我的口味是这样的。
想画图时
就先从鼠标开始，然后是电脑，接着是附属科技。
自由真好，想飞要先加上翅膀。
在内在方面，为了要飞起来，所以要学习，当一阵子的学徒也是不可避免的。
接下来再加点甜、味精。
自制的人物绘图终于出炉。
接下来就可以搬上桌。
那明天吃些什么好呢？

# 第4章
# 纸上实际作业

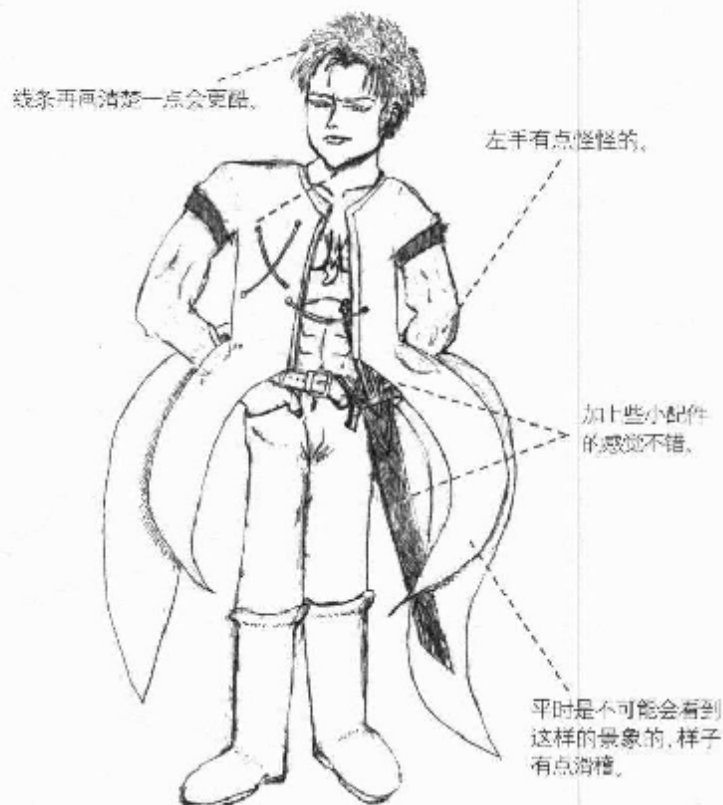
在这章中，登出由老师在选出的几份读者投稿上加以修改更正后的结果。这一次，选出在第二集中所收集到的4个作品，指出缺点部分，并加以修改。其实最主要的就是先确定简单人形的部分，身体的转向，关节的扭转等等。若不先弄清楚这些部分，再怎么画也不会成功。

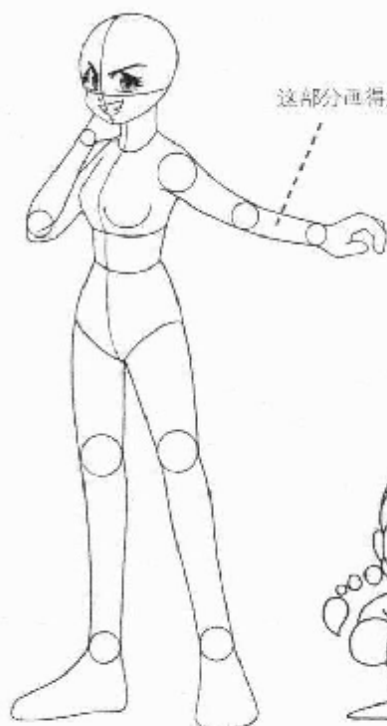
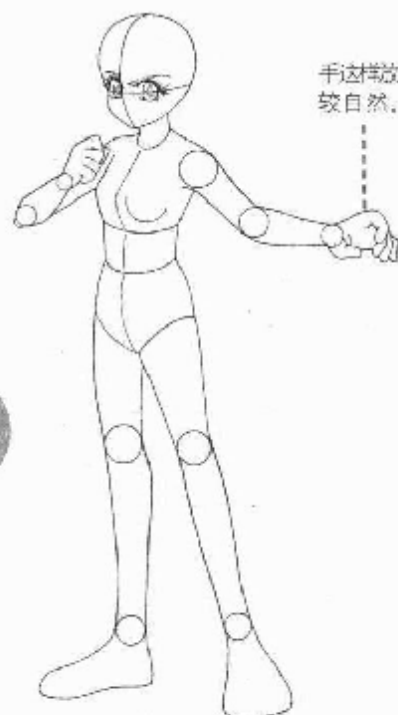
## 范例一

第一眼看到时似乎是站立的，但重心点有点偏差，这也就是看起来怪怪的原因，但在道具的设计方面画得不错。

## 范例二

服装的设计相当好，小道具的使用也能体现出作者的世界观，但可惜的是，人物站的角度似乎不能将衣服的特色表现出来，稍微站正一点，且画出背部会较好。

## 范例三

脸部的设计看起来很有真实感，但身材的比例画成了五头身是最可惜的地方，首先要先想好人物的脸及身身的比例再画会较好。

## 范例四

绘制这张图的作者水准相当高，整体的感觉及细微的部分都画得相当好。作者无疑是个高手，只要再注意一下身体各个部分的方向就完美无缺了。

# 参观职业工作室 Q&A

## 工作室

**这个单元是专门为将来想成为职业绘图家的人所准备的。用直接回答问题的方式让你了解身为职业绘图者对作品的严谨及面对完美作品时的兴奋心情。而且具体呈现出职业绘图者的生活方式及成功的要诀。这些都可作为你的参考。**

**这一次请到在曾做出《美少女风暴》及《乌鲁星人》工作室中担任制作部执行者的青木先生来为我们回答问题。**

---

### 职业绘图者的目标

Q：老师您创办了一间专业学校，请问在学校里学的东西重要吗？

A：这是实力的累积。以前的专业人员都是进入工作室后，才开始做动画，时间一长，技术会越来越高超。但现在的动画约有70%～80%都是请国外的技术人员来做，想要从工作中学习经验似乎已经不太可能了。所以以前流传的那句"只要做得久就能熬出头"的话已经不符合现今的状况了。

所以现在的动画家一进入工作室，便从第二原画开始作起，要是没有这样的实力，就只有被淘汰。现在的电脑相当发达，但想要边绘图边学电脑，这样的路程相当艰辛，所以尽可能在学校中就加强自己的实力是必要的。

Q：现在的学生大约有几人？年龄大约是几岁左右的人？

A：今年大约有7～8人，都是男性。其中三人是从专科学校出来的，同时他们也是新人。因为人数少，有点像是小型的补习班，我们采用一对一的教学方式。在绘图之前，先请他们带张画来，然后揣摩画出那些图，然后各个老师再指出学生的缺点。学生一多就无法应付了。

但这里没有年龄限制。最年轻的19岁，最大的27岁。实力与年龄没有直接的关系。

Q：听说你们是用一种"彻底记住人体骨骼"的模式教学。那么只用Live Wave及STRADA的3D软件是不是不够呢？

A：对，没错。即使有再多的3D软件，若不将人体的身体骨骼弄清楚也是没有用的，不只是人体的骨骼，要仔细掌握住东西的形状也是基本的工作。

所以我会叫学生从早到晚画素描，将生活中所看到的人、事、物都将它画成素描，仔细观察所有的动作。此外，还会叫他们订一个题目做写生的练习，一天从早上10点开始到晚上6点，除了休息时间以外，手里一直拿着铅笔作画。

Q：表现好的学生有什么不同吗？

A：我们学校中最出色的学生是从27岁才开始从事制作卡通工作的。现在能随时画出完美的人物图，所以只要努力一定能达到像他那样的成绩。

除此之外，还有个人的经验。绘图有感性的部分。在看书、看电影、看漫画时会有感性的部分，所以理所当然，绘图、选色、制作人物的人们也会有感性的部分。若不注意这点的话，很快就会被时势所淘汰。有时会在别人的作品中发现自己常出现的缺点。特别是独立学习的人们会有经常出现的缺点。这时要试着用

世界观的观点来做画，观察他人的作品，想想自己的缺点，这是不可避免的工作。当然，能学习到多少，这就要看个人观察的工夫了。
在学校学习到基本的绘图后，进入社会后继续观摩多方的作品，我想这是身为现代的创造家们都必须要作的功课。

**Q：那有没有“非看不可”的作品呢？**
A：没有这回事。各种作品都有可看性，不管它是好是坏（笑），试着观察各种作品是最重要的。若只看杰出的作品，一下子对自己的要求太高，很容易失败的。

**Q：在学校中教电脑绘图吗？**
A：没有。因为学习的电脑及软件不一定与将来工作的电脑软件一样。我们学校的软件是在美国制作然后在台湾改造的。只有我们在使用，只有进入我们学校的学生才学得到。但是从这个月开始教学。

关于现在的卡通业界。
**Q：将来的3D卡通会超越2D吗？**
A：3D的卡通制作固然很不错，是不是能超越2D，这还是要看消费者本身的需求。但不可否认的是，3D的卡通制作有渐多的现象。虽然企划有增加的状况，但是不是受欢迎还是要看消费者是否能接受。
现在的卡通还不能说全部都是用3D做成的，只有一部分使用或是以3D为背景的作品比较多，像前一阵子的《GTO》及《南洵奇星》都是使用这种方式。虽然一单位需要十次的剪接，但在公司中3D的消费并没有那么高，所以会有渐多的现象。

**Q：现在的读者所选择的机会越来越多，像CS放送、网络电视、及OVA等等，那请问一下贵公司的特色是什么、如何在竞争激烈的情况下占有一席之地呢？**
A：之前做了许多像《尼鲁思的不可思议之旅》之类的作品。但现在若没有原作（漫画）的话，似乎就没有办法进行企划的部分。《魔法公主》就是一个最好的例子。而现在只以卡通制作维持的公司也实在很少见。但毕竟出资的老板是老大，一切要看他们的喜好。一般而言，先以漫画受欢迎会比较没有风险。所以我想我们公司的特色就在于能保留原作，持续发挥。

**Q：《多变的橘色道路》《乌鲁星人》及《酷里依妈咪》等等都是以女孩子为主的作品，请问一下什么才叫做“可爱的女孩”？**
A：大概就是眼睛大，脸小，腿长吧（笑）。其实可爱与否是要看个人的喜好。但我们在绘制的过程中都会参考从生活中得到的经验及感受。绘图时都会想着平时看到的一些可爱的女孩。那到底画得“可爱”就一定能卖得好吗？那可不一定。因为当初在发行《不可思议游戏》时，就有点担心会卖得不好，没想到这么受欢迎。现在的市场也偏向这一类的产品。所以这没有一定的答案，一切要看当时的市场状况而定。

**Q：啦姆（《乌鲁星人》的主角）及《美少女风暴》中的主角都相当地受欢迎，你认为她们受欢迎的原因是什么呢？**
A：其实我也想知道她们为何受欢迎。现在的女主角年龄大约都在小学到中学这一阶段，是有点下降的趋势。《卡片投手樱》也都是小学生。平时我们还是有做些新的尝试。我想这也是我们的特色之一。我们要做到让所有的读者都能满意，而不是做出只有自己喜欢的作品。

**Q：以儿童为主的《霸霸啪啪》及《红豆公主》等等与一般美少女系列不同，请问它们的特色是什么？**
A：卡通原本就是要画给小孩子看的，但现在看卡通的大人越来越多。从前的小孩在外面玩

回来后，就打开电视看，现在的小孩看电视，好像都是由父母亲选择过后才能观看。所以卡通的制作方式也会较倾向大人想选择的类型。因为在学校或幼稚园中听到其他的家长在谈论有趣的卡通，就强迫自己的小孩也要跟着看。所以现在的卡通制作对象已经不是针对小孩子而是大人了。

**Q：你认为故事情节多的游戏如何？**

**A**：我们公司是以电视为主，游戏方面是有余力才会去做的。所以以我们的立场实在不好说些什么批评的话。但以《皮卡丘》为例，原本是受欢迎的游戏，之后才转型成卡通。我想之后这样类型的作品应该会越来越多。

**Q：有没有让小孩子自己设计人物角色的机会呢？**

**A**：在卡通业界中，没有所谓的"设计人物角色"的职务，这些都包括在绘图的工作中。比较相关的工作大概是"设计"的职务吧！我们公司会举行实力比赛，不管职员入行的时间长短，不管是什么职务都能参加这项竞赛，为了避免比赛不公，公司的所有人员都会参加这个比赛。参与动画的人员入行一年，若想要参加这项竞赛也是可以的。若表现良好便可任用。由策划中的强手及制作人精选出好的作品后再拿到策划会议中作决策。这么一来，每个人的机会都是平等的。

**Q：现在在做人物绘画的有几个人？**

**A**：在我们公司是五个人，在监督方面是动画监督有四人，检视方面有六人，原画监督有三人，做画监督有五人左右，所以原画工作人员约有十五到三十人左右。但还是要依工作的大小而定。

**Q：请问一下入行的最低等的工作是什么？**

**A**：画线（笑）。

**Q：请问最年轻的工作人员几岁，而薪水大约是多少？**

**A**：最年轻的是 20 岁，还在绘图的阶段，一开始的五个月是见习期间，薪资较低，交通费也包括在内，这样似乎不太够，但一过见习期就会调薪。现今有名的绘图家也都是这样熬过来的，所以要做这行要先经过这段日子的。我一开始入行时收入较少，要不是自己真的喜欢，大概没办法撑下去。当时辞职的人也很多。之后若能画到按一张图的价格计算，那程度已经很不错了。

**Q：在采用人员方面，除了设计的能力以外，还有什么要素是非具备不可的？**

**A**：与人们的沟通技巧（笑）及要有精神。不懂的地方想要问其他人时，这时就派得上用场。一开始作画时一定会遇到不懂的地方，这时就得要求助于他人，若不去求人想闭门造车，通常都会花上大量的时间。

所以入这行，第一一定要有良好的人际关系，并且吸收力强，这样才能有好的表现。相反地，将自己封闭住，不去问别人，这样一定无法很快地进入情况。

**Q：所谓的任用考试都是考些什么？**

**A**：我们公司的任用考试只有面试。请面试者带自己的作品来，要是带得太少就很危险了。相反地，带了太多失败的作品也是不可能被录取的。（笑）但我们不会叫面试者现场作画。通常会在见习的期间好好观察个人的实力。

**Q：对工作人员的第一个期望是什么？**

**A**：希望个人能和公司一样全力以赴地工作。不可能叫所有的工作人员放弃生活为了公司打拼，我自己也认为没有必要为了公司而失去自己的生活，但希望公司与工作人员能够一起成长进步。

一般的人员到了一个程度后，便会想要换个环境挑战，这是常见的情形。当他们经过一段日

子，从别的公司回来后，我也觉得他们成长了许多。

**Q**：请介绍一下工作人员一天大致的工作？
**A**：基本上是从早上10点到晚上六点。但多半都还是要加班。到了假日，想休假的人可以休假。但我们会斟酌给予没休假的人一些奖赏。只要不影响到预算即可。

**Q**：最后有没有想对本书的读者建议的话？
**A**：绘图，似乎是不太好赚钱的行业，但如果你真的有兴趣，且有实力，赚的钱还是会比一般的上班族要高许多，一开始是不太好熬，但绝对不要在这时放弃。不是说一定要到东京才能赚到钱，若实力够，在别的地方一样能赚钱。你有多喜欢绘图，你就能跃升多高。人际关系也是很重要的，良好的人际关系也是你拓展事业的一大助力。请喜欢绘图的各位，不要轻易放弃，继续努力下去。

主要作品：
丽丽丽的天才笨鹏。
旋转城市花轮君／GTO。
霸霸帕帕环游世界。
小巨人MICROMAN／怀念的回忆。
不可思议游戏／平成天才笨鹏／红豆公主／尼鲁斯不可思议之旅。
魔法公主酷里咪妈咪。
魔法公主凡斯拉拉。
魔法公主魔法妈咪。
魔法公主贝鲁塞。
魔法公主帕斯特鲁由美／烤章鱼曼特曼。
变成天使／力石。
南海奇星／好小子／新、男树／烈火之焰。
CLAMP学员侦探社／嗨帕篱员／站八云。
初人类／NINKU－忍空。
超幸运男／婴儿与我。
绿色的小提琴／KEYTHEMETALIDOL。
幽游白书／我是主角／这边那边。
圆融的丈夫／平成天才笨鹏／姆塞斯路。
了解太助／认真的心／燃烧吧！哥哥。
祐松君／多变的橘色道路。

（京）新登字083号



版权贸易合同登记号：01-2001-0541

图书在版编目(CIP)数据
卡通漫画技法 · 动态篇 / 日本Graphic出版社编. －北京：中国青年出版社，2001
ISBN 7-5006-4577-5

I. 卡… II. 日… III.动画－技法（美术）IV. J218.7
中国版本图书馆CIP数据核字(2001)第065871号

策　　划：胡守文
　　　　　王修文
　　　　　郭　光
责任编辑：郭　光
　　　　　夏　希
责任校对：肖新民

书　　名：《卡通漫画技法／动态篇》
编　　著：尾泽直志
出版发行：中国青年出版社
　　　　　地址：北京市东四十二条21号　邮政编码：100708
　　　　　电话：(010) 84015588　传真：(010) 64053266
印　　刷：山东新华印刷厂德州厂
开　　本：787 × 1092　1/16
版　　次：2001年10月北京第1版
印　　次：2002年3月第2次印刷
印　　数：6001－12000
书　　号：7-5006-4577-5/J・464
定　　价：29.00元